MYCOM ムックVOL.38
NINTENDO 64大好きマガジン
The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
定価490円(税込)
1999 11
最新情報満載号
NINTENDO スペースワールド'99
大特集
宮本茂ほか インタビュー5連発!
中とじ攻略
オウガバトル64
スーパーロボット大戦64
ファイアーエムブレム トラキア776
▼出展タイトル一挙紹介
ドンキーコング64
MOTHER3 豚王の最期
スーパーマリオRPG2
星のカービィ64
マリオパーティ2
パーフェクトダーク
バイオハザード2
ポケモン金・銀
ゼルダの伝説外伝 ほか
© NINTENDO
特別付録
スペースワールドシール
巨人島からの手紙

熱血冒険ダンジョンカードバトル

GRANDUEL グランデュエル

〜深きダンジョンの秘宝〜

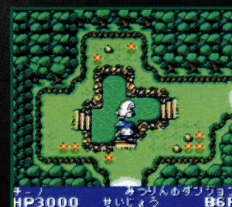
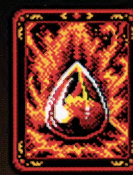
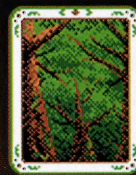
COLOR 専用

君の戦略と戦術がカードバトルを進化させる。

ライバルとのデュエルが君を強くする!!

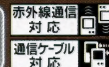
ダンジョンを探索し、カードを拾い集めろ!!

カードは全部で約8000種類!!

ATTACK　DEFENSE

1999年11月26日発売予定!!

価格4,500円(税別)

※画面は開発中のものです。

※「赤外線通信」はゲームボーイカラーのみの機能です。

株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3インツ中野ビル8F
●ユーザーサポート　TEL.03(3382)3611　月〜金 9:30〜18:00
●ホームページアドレス　http://www.bottom-up.co.jp/

1999 11 Nov.
最新情報満載号
VOL.38

The 64DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

今月の表紙は、NINTENDOスペースワールド'99「オフィシャルガイドブック」の表紙のビジュアルを使って、デザインしています。コントローラーブロス型のジェット機で秋の大空を疾走するマリオたち。う～む、実に気持ちよさそう…。って、これと同じアイデアを64ドリームの創刊準備号の表紙用に考えたことがありました。新しいゲーム機の新しい情報誌ということで、色々考えた案の中の一つに。そういうわけで、今月号の表紙は何か懐かしい気持ちでデザインしていた、私です。

Cover Designer & CG 斉藤 浩一

CONTENTS

GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です

●=N64 ●=64DD ●=SFC ●=GB

N64新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

General Outline

今月はこんなカンジ

スペースワールド大盛況！ゲームの開発度もかなり判明したぞ！

8月27日から3日間にわたって催され、のべ17万人が訪れた任天堂スペースワールド。人気ソフトの体験プレイは、1時間以上の待ちはザラだったけど、楽しかった！今月号はスペースワールドに出展されたソフトの開発度をそれぞれ明記したので、発売日が確定していないソフトがいつ頃出るのか、わくわくと想像をふくらませながら目安にしてくれ。また各ソフトの担当編集部員の意見も掲載してあるので、そちらも参考にしてね。

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 発売カレンダーをN64ソフトと64DDソフトに分けたぞ

64DDソフトを遊ぶには、もちろん64DD本体が必要。12月からはソフトの配信サービスもはじまるし、スペースワールドで実際に64DDソフトをプレイしてみて、多くの作品が完成に近い印象を受けた。で、今月から64とDDのソフトカレンダーを別々にしたぞ。そして、64DDの印象は…下を読んでね。

2 64DD本体&ソフトが、ついに編集部に到着！大好評！

スペースワールド後に64DD本体&『マリオアーティスト タレントスタジオ』と『ペイントスタジオ』が編集部に届いたけど、も〜大好評。詳しくは紹介ページを見てね。ソフトだけでもこれだけイケるなら、通信機能ならではのサービスを加われば、どれだけ楽しくなるのか…。今から激楽しみだ！

3 『ゴエモン』の新タイトル他、計3タイトルが登場でい！

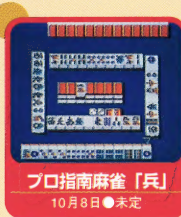
スペースワールドの興奮もさめやらぬ中、今月も3つの新作が登場。今度の『ゴエモン』はなんとパーティゲームだ。『ぷよぷよ』の最新版や、エレクトロニック・アーツ・スクウェア社がレースゲームを携えてN64に再び参入したのもうれしい。東京ゲームショウでも新作が出てれば、来月号でお伝えしたいな。

Coming Soon

9月21日〜10月20日

ウィンバック 9月23日●7800円（予）

64花札〜天使の約束〜 9月24日●6800円

ビーストウォーズ メタルス64 10月2日●7800円

プロ指南麻雀「兵」 10月8日●未定

V-RALLY EDITION 99 10月14日●7800円

10月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

日	曜日	内容
1	(金)	GB スーパーロボット大戦 リンクバトラー SFC ピクロスNP Vol.4
2	(土)	64 ビーストウォーズ メタルス64
3	(日)	歌舞伎劇場に初の椅子席登場（1872年）
4	(月)	ソ連、世界初の人工衛星スプートニク打ち上げ成功（1957年）
5	(火)	元が襲来（文永の役）、「神風」が吹いて退散（1274年）
6	(水)	米国のパンボーグ氏ら太平洋無着陸横断に成功（1931年）
7	(木)	エドガー・アラン・ポー没（1849年）
8	(金)	64 プロ指南麻雀「兵」 GB 格闘料理伝説 ビストロレシピ〜激闘★フードンバトル編〜
9	(土)	日本軍人らが朝鮮王宮に乱入、王妃を暗殺する（1895年）
10 体育の日	(日)	眼の愛護デー
11 振替休日	(月)	「昆虫記」の著者、ファーブル没（1915年）
12	(火)	コロンブス、新大陸を発見（1492年）
13	(水)	華岡青洲、世界初の麻酔手術に成功（1805年）
14	(木)	64 V-RALLY EDITION 99 GB ウィザードリィ エンパイア GB V-RALLY
15	(金)	旧日本軍の解体完了（1945年）
16	(土)	マリー・アントワネット処刑（1793年）
17	(日)	川端康成、ノーベル文学賞を受賞（1968年）
18	(月)	大隈重信、爆弾で襲われ片足を失う（1889年）
19	(火)	アメリカ独立戦争終結（1781年）
20	(水)	浜田彦蔵（ジョン万次郎）、航海中に嵐のため漂流（1850年）
21	(木)	64DREAM 12月号発売 GB 銃鋼戦記バレットバトラー
22	(金)	64 夜光虫II〜殺人航路〜 GB 夜行虫GB GB クイックスアドベンチャー
23	(土)	電信電話記念日
24	(日)	米国株式暴落、世界恐慌はじまる（1929年）
25	(月)	太平洋戦争で「神風特別特攻隊」初出撃（1944年）
26	(火)	伊藤博文、朝鮮で暗殺される（1909年）
27	(水)	セオドア・ルーズベルト誕生（1858年）
28	(木)	米国で禁酒法成立、ギャング全盛期の幕開けとなる（1919年）
29	(金)	64 スーパーロボット大戦64 GB ウエットリスGB GB 語楽王 TANGO! GB ハムスター倶楽部
30	(土)	シュヴァイツァー、ノーベル平和賞を受賞（1953年）
31	(日)	ルター、宗教革命ののろしをあげる（1517年）

N64ソフト発売カレンダー （9月9日現在）

NEW! …新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥ …発売日がめでたく確定したソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ	
9月	ウィンバック	ACT	コーエー	9月23日 ♥	7800円(予)	36	123
	64花札～天使の約束～	TAB	アルトロン	◆9月24日予定 ♥	◆6800円	-	125
10月	ビーストウォーズ メタルス64	格闘ACT	タカラ	◆10月2日 ♥	◆7800円	38	124
	プロ指南麻雀「兵」	TAB	カルチャーブレーン	10月8日 ♥	未定	-	125
	V-RALLY EDITION 99	RAC	スパイク	◆10月14日 ♥	7800円	-	126
	夜光虫II～殺人航路～	ADV	アテナ	◆10月22日 ♥	◆6800円	35	124
	スーパーロボット大戦64	SLG	バンプレスト	10月29日 ♥	◆7800円	66	124
	◆スリッ駆 ラジッ駆	RAC	任天堂	◆10月下旬	◆5800円	29	125
11月	REVOLT	RAC	アクレイムジャパン	◆11月5日予定 ♥	◆5800円	-	125
	VIEW POINT 2064	SHT	サミー	11月11日 ♥	7800円	-	125
	NEW! ◆ぷよぷよ～んパーティ	PUZ	コンパイル	11月中旬予定	6900円	-	124
	64ウォーズ	SLG	ハドソン	◆11月下旬	6800円	33	124
	ジェットフォースジェミニ（仮）	ACT	任天堂	◆11月	◆6800円	25	123
	◆カスタムロボ	ACT	任天堂（開発/ノイズ）	◆11月	未定	31	124
	◆チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	RAC	タカラ	◆11月	◆6800円	39	126
秋	WIPE OUT64	RAC	ココナッツジャパンエンタテイメント	◆秋	7980円	-	126
12月	爆ボンバーマン2	ACT	ハドソン	◆12月3日 ♥	未定	33	124
	忍たま乱太郎チャレンジパズル64	PUZ	カルチャーブレーン	12月24日 ♥	未定	-	124
	マリオパーティ2（仮）	TAB	任天堂	◆12月中旬	◆5800円	28	125
	トップギア・ラリー2	RAC	ケムコ	12月	未定	-	126
	トップギア・ハイパーバイク	RAC	ケムコ	12月	◆6980円	-	126
	ドンキーコング64（仮）	ACT	任天堂	◆12月予定	◆7800円	16	123
	◆ロボットポンコッツ64～七つの海のカラメル～	RPG	ハドソン	◆12月予定	未定	32	123
99年	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	99年	未定	-	124
1月	スーパーマリオRPG2（仮）	RPG	任天堂	◆2000年1月	◆6800円	22	123
	バーチャルプロレス2～王道継承～	SPT	アスミック・エースエンタテイメント	◆2000年1月	未定	-	125
2月	パーフェクトダーク（仮）	SHT	任天堂	◆2000年2月	◆6800円	24	124
	エキサイトバイク64（仮）	RAC	任天堂	◆2000年2月	◆5800円	28	125
	大刀	SHT	ケムコ	◆2000年2月	◆6980円	-	125
3月	星のカービィ64（仮）	ACT	任天堂	◆2000年3月	◆6800円	27	123
	ゼルダの伝説外伝（仮）	ACT	任天堂	◆2000年3月	◆6800円	11	123
4月	糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！	◆SPT	任天堂	◆2000年4月	◆6800円	26	125
5月	MOTHER3 豚王の最期	RPG	任天堂	◆2000年5月	◆6800円	20	123
未定	ファイアーエムブレム64（仮）	SLG	任天堂	未定	未定	-	-
	パネルでポン64（仮）	PUZ	任天堂	未定	未定	-	124
	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	123
	On&Off RACING	RAC	イマジニア	未定	6800円	-	126
	NEW! ビートル・アドベンチャー・レーシング	RAC	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定	未定	-	124
	バイオハザード 2	ADV	カプコン	未定	未定	30	124
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	未定	未定	-	125
	NEW! ゴエモンもののけ双六（仮）	TAB	コナミ	未定	未定	-	125
	レブ・リミット	RAC	セタ	未定	未定	-	126
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-	126

64DDソフト発売カレンダー （9月9日現在）

基本的に見方は上のN64ソフトカレンダーと同じです。
本当に、本当に発売へのカウントダウン体制に入った64DDをお楽しみに！

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ	
12月	巨人のドシン1（イチ）	ETC	開発/パーラム(マリーガルプロジェクト)	◆12月1日 ♥	未定	44	127
	エフゼロエックス エクスパンションキット（仮）	RAC	◆開発／任天堂	12月予定	未定	45	127
	シムシティー64	SLG	◆開発／HAL研	12月予定	未定	41	126
	現代大戦略 Ultimate War	SLG	開発／セタ	12月予定	未定	46	127
	井出洋介の麻雀塾	TAB	開発／セタ	12月予定	未定	47	127
未定	ゼルダの伝説DD（仮）	ACT	◆開発／任天堂	未定	未定	-	126
	マリオアーティスト ペイントスタジオ	ETC	◆開発／任天堂	◆未定	未定	43	127
	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	ETC	◆開発／任天堂	未定	未定	43	127
	マリオアーティスト タレントスタジオ	ETC	◆開発／任天堂	◆未定	未定	42	127
	キャベツ（仮）	SLG	◆開発／HAL研	未定	未定	-	126
	将棋（仮）	TAB	開発／セタ	未定	未定	-	127
	◆日本プロゴルフツアー64（仮）	SPT	開発／セタ	未定	未定	47	127
	DT DD版（仮）	ETC	開発／ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	127
	サウンドメーカー（仮）	ETC	未定	未定	未定	-	127
	ウォール街（仮）	SLG	未定	未定	未定	-	127

はみだしカレンダー

コナミが『悪魔城ドラキュラ黙示録』の続編を発表。『ゴエモン』最新作とあわせて、年内には発売されそうだ。また『スリッ駆 ラジッ駆』は、旧名『ミニレーサーズ(仮)』がタイトル変更したものです。

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	3402	初	ゼルダの伝説外伝（仮）	●任天堂 ●ACT ●2000年3月
2	2248	2(→)	MOTHER3 豚王の最期	●任天堂 ●RPG ●2000年5月
3	1910	3(→)	星のカービィ64（仮）	●任天堂 ●ACT ●2000年3月
4	1275	5(↑)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂●RPG ●2000年1月
5	1259	12(↑)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂●SLG ●未定
6	1202	4(↓)	ドンキーコング64（仮）	●任天堂●ACT ●99年12月予定
7	902	初	スーパーロボット大戦64	●バンプレスト●SLG ●10月29日
8	763	6(↓)	バイオハザード2	●カプコン●ADV ●未定
9	744	8(↓)	ウィンバック	●コーエー●ACT ●9月23日
10	712	初	パーフェクトダーク（仮）	●任天堂●SHT ●2000年2月
11	499	15(↑)	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊	●任天堂●SHT●発売中
12	488	11(↓)	巨人のドシン1（イチ）	●開発／パーラム(MGM)●ETC●12月1日
13	418	14(↑)	爆ボンバーマン2	●ハドソン●ACT●12月3日
14	347	13(↓)	エフゼロエックス エクスパンションキット（仮）	●開発／任天堂●RAC●12月予定
15	288	16(↑)	シムシティー64	●開発／HAL研●SLG●12月予定
16	246	初	爆裂無敵バンガイオー	●ESP●SHT●発売中
17	190	初	パネルでポン64（仮）	●任天堂●PUZ●未定
18	158	20(↑)	マリオアーティスト ペイントスタジオ	●開発／任天堂●ETC●未定
19	128	初	バーチャルプロレス2～王道継承～	●アスミック・エースエンタテイメント●SPT●2000年1月
20	121	—	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	●開発／任天堂●ETC●未定

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。
集計期間…7月22日～8月5日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉 ▶『ゼルダ外伝』初登場1位！順位の入れかわりがかなり激しい今月の結果だ。

当然というべきか、期待通りというべきか、『ゼルダ外伝』が初登場1位の快挙。このまま発売されるまで王座をゆずらないのか!?また、他にも初登場ランクインソフトが5タイトル。順位がかなり入れかわったぞ。毎月、同じソフトばかりで順位も変わらないっていうよりも、これくらい変動があったほうがおもしろいよね。今月号の本誌は、スペースワールド特集。N64ソフトはもちろん、64DDの情報もど～んとお伝えしているので、その記事を読んだみんなの期待度が、このランキングにどう反映されるのか、楽しみだな。

◀タイトル発表後、すぐに発売日が決まった『スパロボ大戦』も初登場ランクイン。先月号のスパロボ特集は読んだかな？

コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ（oricon.co.jp）／実質集計期間…8月9日～9月5日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	6333	2(↑)	マリオゴルフ64	99/6/11
2	3941	5(↑)	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
3	2919	6(↑)	ポケモンスタジアム2	99/4/30
4	2357	初	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊	99/8/27
5	1968	1(↓)	オウガバトル64 Person of Lordly Caliber	99/7/14
6	1730	4(↓)	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	99/7/21
7	1253	10(↑)	実況パワフルプロ野球6	99/3/25
8	1164	3(↓)	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	99/7/29
9	1032	—	マリオパーティ	98/12/18
10	839	7(↓)	PDウルトラマンバトルコレクション64	99/7/16

※PTは集計期間内の推定売り上げ本数です（単位/10本）

PICK UP! スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊

全方位飛行可能な3DSHT。難易度もそれなりに高いが、かなりの完成度。反乱同盟軍の精鋭戦闘部隊「ローグ中隊」とともに、戦場の空を飛びかって、帝国軍と戦うのだ！

GBで実現してほしい通信機能TOP20

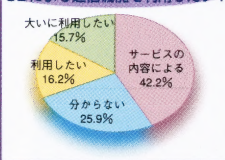
9月号読者アンケートより（複数回答）

順位	PT	サービス内容
1	1442	ゲームデータの配信
2	1179	インターネットが見られる
3	1117	通信対戦機能
4	933	（ポケモンやアイテムなどの）通信交換機能
5	600	音楽のデータの配信
6	528	メールサービス
7	93	テレビ電話としてGB本体が使える
8	72	通信販売
9	60	ゲームの最新情報・攻略情報の配信
10	54	テレビが見られる
11	37	ユーザーどうしの情報交換（掲示板・チャット・フォーラム等）
12	33	ゲームソフト・ハードの予約
13	32	会話しながら通信対戦などができる
14	30	地図やナビゲーションシステムなどの発信機能
15	26	ラジオが聴ける（「見えるラジオ」のようなもの）
16	20	写真や映像の送信・交換
17	19	最新ゲームの体験版プレイ
18	17	自分の作ったゲームを配信・交換する
19	13	自分のスコアなどの全国順位を知る
20	11	他機種とのリンク・対戦

来年4月にはGBが携帯電話やPHSにつながるのだ！

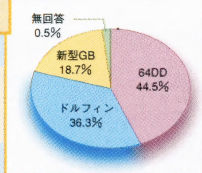
読者アンケート項目では上位6位分の選択肢しか用意してなかったけど、実現してほしい通信サービスを具体的に記入してもらった結果、合計100項目以上のアイデアが寄せられたのだ。必要なサービスがあってこそ、通信機能を利用したいもんね。でも「通信料金（電話代など）が安いことが大前提」との意見も20PT以上。当然の意見！また、GBでは無理そうな通信サービスも64DDやドルフィン（仮）で実現されるかもね。

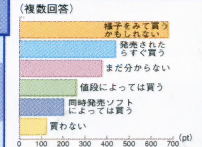
▶サービス内容がカギとはいえ、4分の1が分からないとの回答…難しい質問だった？

任天堂次世代機意識調査

9月号読者アンケートより

来世紀は、最近までよく言われていた「3大ハード戦争」（N64・PS・DC）どころではなくなる気配。で、任天堂が用意している次世代機3つに限って、いろいろとみんなにたずねてみました。

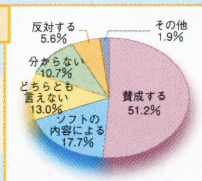
最も興味のある次世代機は？

あ〜良かったと思う、DDへの関心の高さ。編集部に本体が届いたけど、通信機能ナシでもめちゃ楽しい！ちなみにGBカラーと携帯電話をつなぐアダプターは、来年4月に発売予定。次世代GBの仕様はどうなる？

あなたは64DDを買いますか？

64DDに関心が集まってるものの、「様子見」の傾向が高い。確かに、ソフトや通信サービスの内容のスゴさを確かめた上で購入するのが無難ってとこかな？即買いって人も多いけどね。

「ドルフィン」のDVD採用に…

CD-ROMの容量の約10倍と言われている次世代メディア・DVD。任天堂はついに次世代機のDVD採用を発表した。発売は数年先だろうけどね。賛成意見は過半数だけど、大容量とハイスペックを活かしたソフトを出してほしいぞ。

はみだしランキング

こんなランキングが知りたい！というみんなの意見を大募集。いっぱいアイデアが集まったら、大好評だった本誌99年6月号のように、ランキングページを増やしてお届けしたいぞ。

付録ポスターにしてほしいゲームTOP30

9月号読者アンケートより／*は未発売のソフトです

順位	PT	タイトル
1	278	オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
2	205	ファイアーエムブレムトラキア776
3	197	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ
4	146	星のカービィ64（仮）*
5	142	MOTHER 3 豚王の最期*
6	136	スーパーロボット大戦64*
6	136	マリオゴルフ64
6	136	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー
9	107	ポケットモンスター金・銀*
10	98	ゼルダの伝説 外伝（仮）*
11	74	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊
12	67	ドンキーコング64（仮）*
13	58	ゼルダの伝説 時のオカリナ
14	51	実況パワフルプロ野球6
14	51	バイオハザード 2*
16	46	ゴールデンアイ007
17	45	牧場物語2
18	40	新世紀エヴァンゲリオン
18	40	巨人のドシン1（イチ）*
20	37	スターフォックス64
21	30	スーパーマリオRPG2（仮）*
21	30	ウィンバック*
23	29	ファイアーエムブレム64（仮）*
24	27	爆ボンバーマン2*
25	24	バイオレンスキラー〜TUROK NEW GENERATION
26	22	パーフェクトダーク（仮）*
27	19	電車でGO！64
28	18	F-ZERO X
29	16	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2
30	15	ゲッターラブ!!〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜

付録ポスターは毎回大好評！

ポスターがついた号は、ほぼ完売状態。毎月予約して買おう！（ちょっと宣伝）。*印のついたソフトが発売される頃にはポスターが付く可能性が高いかもよ。でもアンコールに応えて『ゼルダ』は2回もポスターにしたので、発売済みソフトでも可能性はあるぞ。

参考：作品シリーズ別結果

※64版『オウガ』は1作なのでここには入りません。

順位	PT	ゲームシリーズ名
1	320	ファイアーエムブレムシリーズ
2	256	スター・ウォーズシリーズ
3	224	ゼルダの伝説シリーズ
4	198	MOTHERシリーズ
5	197	ポケットモンスターシリーズ
6	158	星のカービィシリーズ
7	142	マリオゴルフシリーズ
8	107	実況パワフルプロ野球シリーズ

▶『エムブレム』人気はやっぱりすごいね。それにしても、『スター・ウォーズ』が『ゼルダ』をシリーズトータルで上まわったのは意外!?

▶ポスターよりテレカがいいとの声も。切手代が…

▶これは本誌オリジナルレターセット。こういうのも付録にしたいけど、本の値段があがっちゃうからボツ

4人対戦・超盛り上がりゲーTOP20

9月号読者アンケートより（複数回答）

順位	PT	タイトル
1	1680	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ
2	1059	マリオカート64
3	897	ゴールデンアイ007
4	461	マリオパーティ
5	422	マリオゴルフ64
6	162	スターフォックス64
7	110	F-ZERO X
8	92	ポケモンスタジアム2
9	90	爆ボンバーマン
10	97	バイオレンスキラー〜TUROK NEW GENERATION
11	38	人生ゲーム64
12	37	ディディーコングレーシング
13	36	ゲッターラブ!!〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜
14	28	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2
15	25	超スノボキッズ
16	23	新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation
17	20	ぷよぷよSUN64
18	20	バーチャル・プロレスリング64
19	19	Let's スマッシュ
20	16	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド

4人対戦はN64最大級の魅力

友達が集まったら4人対戦で燃えまくるのは、64ユーザーなら当たり前！ところで1位『スマブラ』は、発売から8ヵ月もたつのにすごい人気。まさに今が旬！本誌99年5月号で制作者の桜井さんにインタビューをした時、改めて感じたけど、本当に奥が深〜い対戦ソフトなのだ。

▲スペースワールドの『スマブラ』大会では、出場するのに3時間待ちもの長い行列ができたのだ

NINTENDO
8月27～29日
幕張メッセ
2年ぶりに開催されたスペースワールドは、3日間合計で17万人が来場し大成功のうちに幕を閉じた。会場に行った君も、残念ながら行けなかったあなたも、行列に疲れてずっと休憩スペースに座っていたお父さんも、ポケモングッズを買っていてゲームをチェックし忘れたお母さんも、この特集であのコーフンを再び！
NINTENDO SPACE WORLD '99
NINTENDO 64
総力特集！
NINTENDO SPACE WORLD'99

スペースワールド'99

THE LEGEND OF ZELDA®

『時のオカリナ』から10カ月。はやくもリンクが帰ってきたぞ！

ゼルダの伝説 外伝（仮）

タイトル	ゼルダの伝説 外伝（仮）
発売元	任天堂
発売日	2000年3月
価格	6800円（予価）
ジャンル	3DアクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	メモリー拡張パック専用
	振動パック対応

開発状況 50%

リンクの活躍で平和を取り戻したハイラル。前作『時のオカリナ』から数カ月後、リンクの冒険がまたもや始まりそうな予感…。

お面をかぶって謎を解く不思議な味の『ゼルダ』登場！

リンクがゴロンに変身？

➡もちろん姿が変わるだけじゃない。変身したことによってできるアクション、解けるナゾがあるはずだ

⬅お面をかぶれば、ゴロンやゾーラ、デクナッツに変身することができる、おもしろびっくりな新システム！

初めて見るのにおなじみの空間

正直いって、こんなに早く『ゼルダ』の続編をプレイできるとは思わなかった。ショーバージョンとはいえ、前作の発売から9カ月しかたっていない。9カ月も、という言い方もあるけど、『ゼルダ』だよ？宮本さんだよ？異例のスピードと言っていいだろう。『時のオカリナ』のシステムを使って別のゲームを、という企画は今年1月のインタビューで、すでに宮本さんから聞いていた。そのときは、仮に『ゼルダ』の続編だった場合「さらに『ゼルダ』を遊ぶならば、その魅力はダンジョンの攻略が変化することじゃなくて、もっとイベントをどうするかということだ」という意味の発言を宮本さんはしている。幕張メッセでプレイできた『ゼルダ外伝』は、まさにその発言どおりの内容だった。そこには、ハイラル平原もハイリア湖もロンロン牧場も同じかたちでは存在せず、初めて歩く空間が広がっていた。でも、どこか懐かしい（ホントは懐かしいと言うと語弊がある。ハイラルの記憶はまだまだフレッシュなのだ）。初めて歩くのに、そこで流れる空気は以前から知っているおなじみの肌触りなのだ。誤解を恐れずに言うなら、見た目は『時のオカリナ』そのままだ。

実際にプレイしてみると、『時のオカリナ』とは違うことに気づかされる。もちろんリンクのアクションやアイテムの使い心地は前作どおりだけど、前作にはなかったさまざまな感覚が散りばめられているのだ。お面での変身後に可能なアクションがその代表格だけど、その新しい感覚を違和感なく受けとめられるのは、前作をプレイしていたからこそだろう。「同システムで別のゲーム」と聞くと、「見た目は違うけど同じ遊びの繰り返し」というふうにとらえられるかもしれない。そうではなかった。「見た目はおなじみ、遊ぶと新しい」ゲームだったのだ。こんな続編なら大歓迎だよ。おかえり、リンク！（ただいま尾関）

※今回の『ゼルダの伝説 外伝』の記事はスペースワールド99に出展された特別なショーバージョンをもとに構成しています。今後内容などが変わる可能性がありますのでご注意ください。また、『ゼルダの伝説 外伝』の画面はすべて開発中のものです。

スペースワールドバージョンプレイ報告!

ショー会場で3大ツアーを徹底プレイ!

2年前のショーで『時のオカリナ』が出展されたときも、同じようなかたちでプレイすることができた。スタートボタンを押すと、テーマの違う3つのファイルが現れ、それぞれを選ぶとさらにこまかくメニューがわかれているのだ。今回は3ツアー計9本のコースが用意されていた。もちろん全コースプレイしてきました。しかも今年のショーは招待日がなかったため、何度も行列に並んでは遊ぶの繰り返し。1プレイするのに45分から90分待たなければいけない。15台のモニタが設置されていたけど、『ゼルダ外伝』コーナーは3日間フル稼働だったのだ。1回のプレイ時間は5分間。他人の5分は長いけれど、自分の5分のなんと短いことよ！ちなみに人気のあったコースは、「ゴロンデスレース」と「VSボス！」でした。それでは現地直送のプレイ報告をどうぞ！

⬆オープニングデモは2パターンを確認。どちらもお面をかぶったスタルキッドが意味ありげに登場する。霧深い迷いの森をエポナに乗って進むリンク。そばには2匹の妖精が…

スピードツアー

ミニゲーム集といった感じのツアー。とくに「ゾーラのマキ拾い」は新しい感覚で遊べるぞ。

ゴロンデスレース

おお、ゴロン族がいっぱいいる。「ニーちゃん、ニーちゃん」と人なつっこい。何？レースだって。いざ挑戦。ゴロンのお面をかぶると、まるまり高速ダッシュができるのだ。「3、2…」、うりゃっ！「あーズルしたな。やり直し！」フライングして怒られちゃった…。気をとり直してスタート！おー、速い速い！景色がびゅんびゅん流れていく。どういうワケか、高速ダッシュ中はトゲトゲで体が守られているので、ゴロンたちの体当たりも恐くないぞ。

⬅舞台はゴロン山岳地帯を思わせる岩山だ。コースは結構長い。高速ダッシュは魔法メーターを消費する…

➡…ので、コース途中に置いてあるツボに体当たりして、魔法のクスリを取らなければならないのだ

ゾーラのマキ拾い

なに、こいつら…？画面写真がなくてわからないだろうけど、目の前にへんてこなやつらがいるんすよ。ビーバーの兄弟。兄貴は浮輪をしていて、弟はマキを背中にしょっている。ゴージャスな家を建てるのに、マキが全然たりないらしい。じゃあ、ひとつ助けてやるか。今度はゾーラのお面。水中を自由自在に泳ぐことができるのだ。ビーバー兄弟の後を追って、水中をぐるんぐるんと進む。その泳ぎっぷり感覚は、マリオやリンクと言うよりは『F-ZERO X』のマシンみたいだ（下の写真は止まっているようだけど、実際は後方視点でスピード感たっぷり）。水中のところどころにあるマキを回収しつつ、泳げ泳げ！

エポナトラックレース

おお！インゴーさんだ。ひさしぶりだねえ。あれ、いきなりこっちから飛び降りてきた人は…、またインゴーさん。どうなってるの？インゴーが2人？作業着インゴーと貴族くずれインゴーだ。2人とも口の悪さは変わらないけど…。というワケで、2人のインゴーと競馬をすることになりました。あ、ずるい！あんたら大人の馬なのに、こっちはこどもエポナじゃん！おまけにヌカルミがあってスピードダウン。こんなの前はなかったのに！

➡ニンジンでムチうちは前作のママ。もちろん柵越えジャンプもOK

ロンロン牧場トリオはショーバージョンで無事に確認できた。マロンは相変わらずかわいいし、タロンは相変わらずとぼけた感じ。インゴーがなんで2人いるのかは…、まったくわかりません。このへんが、ここがハイラルではないちょっと奇妙な世界だということのヒントになってるのかも。

※赤いワクの画面写真は、すべて『時のオカリナ』のものです。
※各ツアーのコースタイトルは、すべてショー用のものです。

ダンジョンツアー

『ゼルダ』の魅力はダンジョンにあり!知恵と勇気とアイテムなしでは1歩も進めないぞ!

密林のダンジョン

うす暗いダンジョンだ…。目の前に階段がある。それを降りていくと、何やら黒い物体がうごめいている。敵だ!あわてて階段を上がる。どうやって先に進もうか…。フと気がつくと足場がある。オートジャンプで跳び移る。あ!リンクが空中で1回転した!こういうこまかい部分もアレンジされているのだ。足場の上には大きな花がある。そばの看板をチェックすると、そうか、なるほど!デクナッツのお面をかぶって花の上に立つ。ギュー、スッポン!という感じで空中に吐き出される。ふわりふわりと空中を滑空して、足場から足場へ。それにしてもお面をかぶるときの演出が恐いなあ…。フンギャーといったリンクの叫びを何度も聞かされると、お面には何か秘密があるのではと考えてしまう。

エポナポウハンター

BGMは「ロンロン牧場」。マロンもいるけど、初めて見る場所だ。ここでは散りばめられた10個のポウ風船をエポナに乗って弓で撃つゲームができる。弓矢をかまえてとことこ歩くマロンがかわいい。え?タロンはどこにいるかって?小屋の中でした。でも小屋の中には入れない。なぜかCアイテムに虫入りのビンがあったので、それを小屋の近くで使ってみる。虫が小屋の中に入っていくと、びっくりしたタロンが猛ダッシュで出てきました(笑)。あと、なぜか木の上にカカリコ屋根兄ちゃん。体当たりで落とすと「今は何も話したくない…、足がしびれて…」だって。

⬅前作ではハイラル平原に10匹のビッグポウが現れた。やつらを倒す練習?

➡むいむいめでたく再登場。このコースにはなぜか犬がいっぱいいたけど、ニワトリの姿は見えず…

白銀のダンジョン

今度はゴロンのお面をセットする。ゴロンに変身したリンクの姿は、はっきりいっておもしろおかしすぎる。ブーツと緑の帽子でリンクだとわかるけどね。で、このダンジョン。いきなりホワイトウルフォスに襲われるが、ゴロンのまるまり→高速ダッシュで倒してやった。細い足場を先へ進むと、おっと危ない!あー、下に落ちてしまった…。どうやらこのダンジョンは深いツボのようなかたちをしていて、上へ上へと進まなければならないようだ。ありゃ、なんだこの光ったタイルは?乗ってみるとさっきの場所へワープした!

ナッツシティー潜入

最後はゾーラのお面…、と思いきや再びデクナッツのお面でした。何やらあやしげな砦の前。デクナッツの門番がいて、中には入れなさそうだ。そのとき目の前に1匹のサルが!出たなサル。『ゼルダ』の道案内と言えばサル。SFC版にもGB版にも出てきたのに、『時のオカリナ』で出てこなかったから心配してたんだよ。サルを追っていくと、砦の秘密の入り口を発見。デクナッツたちに見つからないように、花を利用して空中を飛んでいくのだ。あ!ずるい。下から撃ち落とされちゃった。地面に落ちてしまったら、見つからないように逃げ回る。ひー、あっちにもいた!これってどこかで経験したような…。そうだ!ハイラル城の中庭だ!と懐かしんでるヒマはなし!

⬆Bボタンのシャボンは、文字どおりシャボンの吐き出し。なんでデクの実じゃないのかは不明です

⬅本文とは関係ないけど、初公開写真を3点ばかりどうぞ。ちなみにショーで行けた場所はここにはなし

➡画面奥に見える建物はなんだろう?ダンジョンの入り口か、それとも…。なんかゴキブリっぽいけど?

⬅ここもミニゲームの舞台?デクの盾をしょってるけど、ショーではデザイン変更されたハイリアの盾でした

ゲルドのお面やこわそなお面をさしおいて(出るかもしれないけど)、お面デビューをはたしたデクナッツ。もちろん敵としても登場!

バトルツアー

手強い敵キャラが続々登場!おとなリンクのアイテムを装備して戦うリンク!
操作感覚はまったく違和感なし!はたして本番ではどうなるのか?

バトルズフロアー

任天堂の資料によると、ここはあるダンジョンをショー用に設計し直したものらしい。ショーバージョンということで、特別にスタルキッドが出迎えてくれた。「おまえが何をすべきかわかるまで、遊びの時間は終わらないよ。ヒヒッ」そう言い残して、スタルキッドは消えていく。次の部屋に足を踏み入れると7〜8体のスタルベビーが襲ってきた。これだけの数を動かせるのはメモリー拡張パック専用ソフトならではだ。

⬆『時のオカリナ』には登場しなかったが、シリーズおなじみの敵キャラ、アイゴールやウィズロープの姿も確認できた。あと、バクダン花でふっとぶ、見たことない丸まったやつ。誰こいつ?

VSボス!

ショーではボスの名前が表示されたが、まだ仮名ということで今回はおあずけ。とにかくでかい兵士型のボスだ。でかいくせに動きは素早く、あっという間にダメージを受けてしまう。倒すには倒せたが、どうも正解を導き出した気がしない。もっと有効な倒しかたがあったのかもしれない。ボス攻略後はハートの器をゲットして、例の青白い光の中へ…。

気になるリンクのアイテムは?

ショーで確認できたアイテムはごらんのとおり。でも開発の道のりはまだまだ長いからなあ。弓やフックショットをこどもリンクでも使えたけど、それも本番になってみないとわからない。宮本さんは基本的にはすべて登場させ、さらに新アイテムを追加したいって言ってたけど…。ちなみにショーで見かけなかったメガトンハンマーは、11ページの写真で確認できます。

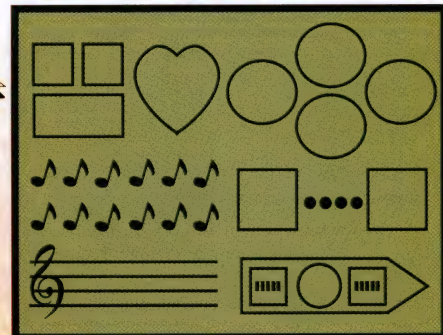
⬅こういう状態なら当然パチンコでしょ。でも今回はこどもでも弓が使えるからなあ。使い分けできればいいけど…

妖精のパチンコ

⬅未確認アイテムその1。スイッチを作動させたり、黄金のスタルチュラを倒したり、すごく役に立つアイテムでした

魔法のマメ

⬅未確認アイテムその2。あまりにも足下を見たマメやの商売が、全国のユーザーの不評を買ったのかどうかは知らない

オカリナ画面

⬆左側は前作と同じ。黄金のスタルチュラもゲームでは見かけなかったけど、この画面では一応セットされていた。気になるのは右側。中央の段左は剣、右は盾。つまり装備画面ってこと?服やブーツのバリエーションはなしか?上の4つは重要なお面?下の段はまったく不明

ものがたり

リンクがハイラルに平和を取り戻した数カ月後。ある日リンクは深い森の中で、奇妙なお面をかぶったスタルキッドに出会った。スタルキッドはリンクの乗っていたエポナを奪い、ゆがんだ空間の扉の奥へと去っていった。それを追った扉の向こうでリンクが見たのは、どこかで見たような人たちが暮らす、どこかで見たような奇妙な世界だった…。空には巨大な月が浮かんでいる。人々の話によれば、この月はゆっくりと世界をめがけて落ちてきていて、あと数日でこの世は終わってしまうという。あの奇妙なお面をかぶったスタルキッドを見つければ何かがわかるかもしれない。リンクは月の落下を止めるため、新たな冒険へと旅立った…。

➡前作ではまよいの森で出会ったスタルキッド。「奇妙な世界」というコンセプトにぴったりの不思議なやつだ。ものがたりのカギを握る、言わば『外伝』におけるシークか?

落ちてくる月!カギは「お面」にあり!

オカリナファン喜べ!今度は楽器が4種類!

ショーでプレイできた9コースだけでも、今回の重要アイテムはお面ということがよくわかる。お面を使ってのアクション、お面を使ってのナゾ解き、さまざまなお面の使い分け。これが今回のカギになるはずだ。ところで、お面をかぶってオカリナを使うと、なんと楽器が変わるのだ!ゴロンはタイコ、デクナッツはラッパ、ゾーラはギター、もちろん音色はそれぞれ違う。うれしすぎるよ、これ!

ゴロンのお面

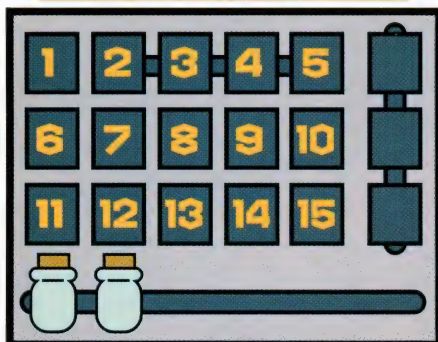
⬆まるまり→高速ダッシュは強力な攻撃にもなる。パンチはメガトンハンマーのように強力で、会場に流されたビデオではダルマ落としのようなこともやっていた。なぜか犬に恐がられる

デクナッツのお面

⬆前のページで紹介したとおり、シャボン攻撃と花を使っての滑空ができる。あと、浅瀬のような場所ではピッ、ピッ、ピッと、水面を渡り歩くことができる。なぜか犬に襲われる

⬅怒ると恐いお面やさん。ショーでは未確認だったけど当然この人は出てくるでしょう。今度の世界でも商売してるのかなあ?

➡ナゾのお面。カギを握るスタルキッドがかぶっていたものだが、これをリンクがかぶることもあるのだろうか?

Cアイテム画面

⬆右の3つは普通に考えると魔法だけど…?あと気になるのが、スペース的にビンを6つ持てそうなのだ。まあ、ショー用の暫定デザインなので、まだ深く考えるには早すぎるのかも

1. 妖精のオカリナ
2. 妖精の弓
3. 炎の矢
4. 氷の矢
5. ???
6. バクダン
7. ボムチュウ
8. デクの棒
9. デクの実
10. フックショット
11. ブーメラン
12. まことのメガネ
13. ???
14. 剣
15. ???

ゾーラのお面

⬆水中から水面へと、イルカのように泳ぎまわることができる。会場に流されたビデオではBボタンに「フック」とあったがナゾのまま。腕のヒレでの攻撃か?なぜか犬がなついてくる

おとなリンクのお面

⬆今回ゲットした画面写真の中で、見たことのないアイコンを発見した。これっておとなリンクのお面?これをかぶるとおとなリンクになるってこと?そう言えば、ショーではおとなリンクを見なかったし…

お面画面

⬅合計24個のお面が並ぶ(予定の)お面画面。ショーで確認できたのは6種類だけ。ずらりと並ぶと、夜店のお面やさんみたいで楽しいだろうなあ。ところで、左下に並ぶ4個のお面って気にならない?

1. ウサギズキン
2. キータンのお面
3. まことの仮面
4. デクナッツのお面
5. ゴロンのお面
6. ゾーラのお面

前作に登場したキャラがどれだけ出てくるのかがとにかく気になる。賢者たちは?あの愛すべきユニークな人たちは?そしてガノンとゼルダ姫は?そうそう、大妖精は?(笑)

➡この人、コキリ族かなあ?前作のコキリ族はこどもばかりだったけど、今回はオヤジばかりだったりして。いやな森だなあ

ドンキーコング64(仮)

タイトル	ドンキーコング64(仮)
発売元	任天堂
発売日	99年12月予定
価格	7800円(メモリー拡張パック付き)
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	メモリー拡張パック専用

振動パック対応/バックアップカートリッジ

開発状況 80%

開発も順調で、年内には遊べそうな予感!初のメモリー拡張パック専用ゲームで、価格はパック同梱で7800円に決定だ!

ついに炸裂!コングパワー!!

ドキドキワクワクドンキーランド!!

DK!ズンチャチャドンキーコ〜ング!!

ヒップでホップなリズムに乗って、陽気なラップでドンキーコ〜ング！オープニングで踊るコング達。ノリのいいリズムに誘われて、思わずからだが動いちゃう。胸がドキドキ、笑いと涙（？）。とにかく楽しいドンキーワールド！スペースワールドに行けなかった人のために、そんなウキウキのカンジをお伝えしましょ。んじゃ、いきますよ〜、準備はいいかい？3・2・1でレッツゴー！

DK! DONKY KONG!

3Dに生まれ変わった『ドンキー』。でも世界観は今までのシリーズのまんまだから安心してね

エレキ大好きなコザル、おなじみのディディーコング。画面は、約6分もあるオープニングのラップシーン

TVアニメも10月1日から放送開始!!

ゲームの前に、まずはうれしいお知らせだ！なんとこの秋から『ドンキーコング』のアニメが始まるぞ。しかも、フルCGの3Dアニメーションっていうんだからオドロキだよね。ドンキーを知らない人も、このアニメをみればトリコになること間違いなし!? お馴染みのメンバーが大暴れだ！

STORY

世界征服もできてしまう秘宝「クリスタル・ココナッツ」を、キングクルール率いるクレムリン軍団が奪いにやってきた！悪事を阻止する為に立ち上がったのは、ドンキーと仲間の「コングファミリー」。いったいどうなることやら…。

フレムリン軍と戦う5匹のコング戦士

くわしいストーリーはまだわからないんだけど、基本的な世界観はSFC版の『スーパードンキーコング』と変わらないんだ。ドンキーコングを始めとする5匹のコング達が、いつも通りキングクルール率いるクレムリン軍と戦うってわけ。相変わらずの、派手なアクションや、あっと驚くステージの仕掛け。そして、一番ドンキーらしい、おバカなギャグ！見てるだけでも思わず笑っちゃう様なイカしたセンスがキラリと光ってるのだ。ゲームシステムは、ひとつのステージに、5匹それぞれが一匹ずつ入っていって目的を達成するっていう方式。キャラクターの特性を活かして進んで行くんだ。

DONKEY

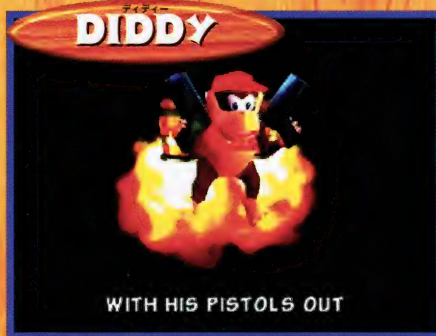
仲間の中のリーダー的な存在。大きくて、早くて、そして強い。大きなココナッツ・ガンをぶっ放したり、地面を叩く得意技「ハンドストラップ」もパワーアップだ。

TINY

チャーミングな女の子のコング。身軽で、おさげ髪をヘリコプターみたいに回転させて空中を移動できるんだ。鳥の羽を発射するアイテムも使えるぞ。

LANKY

ひょうきんな顔をした手の長いコング。逆立ちが得意で、長い手を伸ばして攻撃したりできちゃう。風船みたいに身体を膨らませ、空中を漂うこともできるぞ。

DIDDY

シリーズおなじみのすばやいコング。今回は、ジェットパックを背負って、空高く飛んだり、ピーナッツ弾のピストルを発射することもできるんだ。

CHUNKY

怪力の持ち主で、とっても強い。大きな岩をつまみ上げて粉々に砕くことだってできそう。一番強いのはいいんだけど、スピーディなアクションは苦手なんだ。

おなじみの悪の軍団、クレムリン軍と戦うドンキー

ドンキーが発射しているのが、ココナッツ・ガンなのだ

ジェットパックで気持ちよさそうに空を飛ぶディディーコング

DK64 ミニゲームで燃える!ボス戦で燃える!

いろんな楽しいステージが楽しめる『ドンキー64』だけど、これまたミニゲームが超楽しいんだ。すべり台みたいなスライダーレースとか、トロッコにのってコインを集めたり…。そして注目がボス戦。『ゼルダの伝説〜時のオカリナ』ばりの迫力の登場シーンを見せてくれるボス達なんだけど、どうしてもギャグになっちゃうのが、いかにも『ドンキー』の世界観なんだよね。

びっくり箱から飛び出たようなボス

海賊のトリ!? どっかでみたようなボスキャラだなぁ

炎のガイコツとトロッコレース？逃げろドンキー！危ないぞ!!

なんだかミニゲームっぽいけど…。どんな場面なのかな!?

これはカートレースだね。どんなルールで対戦するんだろうね

広いステージのボス戦なのかな。敵の弱点を探さなくっちゃ

水中のステージももちろんあります

陽気なランキーのトロッコステージ。コインを全部集めよう

スペースワールドプレイレビュー

3Dになってもやっぱりドンキーだね

スペースワールドに出展されていたのは、10種類のミニステージが遊べるバージョン。ストーリーとは関係なく、短時間で遊べるようになっていた。グラフィックもキレイだったけど、やっぱし楽しいのは『ドンキー』らしいギャグセンス。3Dになってもドンキーはこうでなくっちゃっていう楽しさが詰まっていたぞ。（編集部：ケイ少佐）

今回のスペースワールド'99で、ついにそのベールを脱いだ期待のRPG『MOTHER3 豚王の最期』。サブタイトルの内容がとっても気になるけど、早速体験してきたので紹介するぞ。

ついに、ついにベールを脱いだMOTHER3!

一体どんな物語が待ち受けているのか?

今回スペースワールド'99で遊べたのは、「タツマイリ村」を起点に主人公の1人であるフリントを操作することができたんだ。ゲームを最初から遊べたのではなく、色々な場所に行けて『MOTHER3』の世界を味わうことができたぞ。しかもプレイ時にはヘッドフォン着用だったんだけど、その音楽がとっても素晴らしかったんだ。画面と音楽から、物語はとっても興味津々。果たして、どんな冒険が待っているのか、わくわくしてきたぞ。

これはどこかの民家に人々が集まっているよね。スペースワールド版ではZボタンで会話ができたぞ

主人公キャラクターはこの家族なのか?

主人公ともいうべきキャラクターとしては、今判明しているのは左の家族だ。黒い帽子が父親のフリント。左が双子のリュカ、右が双子のクラウス。そして愛犬のボニーだ。『MOTHER3』は全体が章仕立てになっていて、各章で主人公が変わったりするらしいぞ。

これは戦闘シーン。左上のコマンドを入力して戦闘開始だ。武器や魔法はどんなものがあるのかな?

戦闘では音楽に合わせてタイミングよくボタンを押すとスマッシュヒットになったりするのだ

何が起こるかハラハラドキドキの大冒険!

糸井重里氏が仕掛けるエンターテインメントだ!!

さて、続いては物語についてふれていくぞ。物語の主人公は、ある平和な村に住んでいる4人の家族+1匹の犬(4人?! フリントとリュカとクラウスと……あとひとりがいるってこと?!)。ある日、近くの入り江に正体不明の物体が現れてから、村に異常な出来事が起きるようになったんだ。さらに森の奥から聞こえてくる不気味で恐ろしい叫び声。森で何かが起きていると感じた父親フリントは愛する家族と村のために、森の奥へと向かうんだ。とまあこれが物語の導入部。一体不気味な声の正体は何なんだろうね。とにかく早く遊んでみたいよね。

これはイメージイラストの1枚。きれいな湖と遺跡のようにも見えるね。フリントたち家族が冒険する舞台になるのかな? 何にしても重要な場所のひとつになりそうだね

64カートリッジの概念を越える?! 超ナイスな音楽も聴き逃すな!

今回のスペースワールド'99で何よりもすごいと思ったのが音楽。ゲーム中に流れている曲や、妙な音楽バンドの奏でる曲など、カートリッジの概念を越えた素晴らしいものになっているぞ。これは絶対聴き逃せない!! 発売前だけど、これだけは、ぜひ注目しておいてくれ。

いろんなシーンの音楽を聴くことができたんだ

セリフはやっぱり『MOTHER』テイストだったぞ

イベントシーンもドキドキの連続だったんだ

この生き物は?! 一体この世界に何が起こっているんだろうね。来年の発売を今から待ちきれないぞ

スペースワールドプレイレビュー

やはり音楽は『MOTHER』だった

スペースワールド'99の開場と同時に『MOTHER3 豚王の最期』を体験させてもらいました。いきなり係りの人にヘッドフォンを手渡されたのでなんだろうと思ったんだけどこれが大正解。メッチャ音楽がいい。というか音もいい。編集部で唯一『1・2』をクリアしている俺は常に『MOTHER』は音楽だよと言い続けたんだけど、これまた大正解。やっぱ気合いを入れて作ってくださっていますわ。もちろんバトルシーンも楽しませてもらいました。音楽に合わせての攻撃ボタンも楽しいし、早くパーティバトルをやってみたいですな。キャラの動きが若干軽く感じたんだけど、イベントシーンのムービーにもわくわくさせられました。結論として、とにかく早く遊びたい。そして音楽で感動したい。(編集部マッシー)

SUPER MARIO RPG2

スーパーマリオRPG2(仮)

タイトル	スーパーマリオRPG2(仮)
発売元	任天堂
発売日	2000年1月予定
価格	6800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応 バックアップカートリッジ

開発状況 50%

こちらも期待のRPG、『スーパーマリオRPG2』。グラフィックが前作のCG調とは異なり、ペラペラマンガタッチになって新登場。早速体験レポートを交えて紹介するぞ。

ペラペラキャラのマリオたちが繰り広げる愉快な冒険!!

マリオRPG2もいよいよカウントダウン開始だ!

今回のスペースワールド'99で体験できたのは戦闘シーンを始めとして様々なフィールドで遊ぶことができたんだ。まずは見た目でほのぼのしちゃうグラフィック。このペラペラマンガ調が最初は意外に思うんだけど、慣れてくると、とってもいい感じになってくるんだ。第一印象でパッと思ったのはSFCの『ヨッシーアイランド』。とっても優しい感じだったってのが遊んでの印象。大人でもなんとなくこの世界観にグイと引き込まれてしまうおもしろさを感じたぞ。

これはハンマーでクリボーをやっつけようとしているマリオだ。えいやっ

ノコノコ村にやってきたマリオ。どんな冒険が始まるのかな

2Dと思いきや3Dのような奥行きも感じられるフィールド。近くにいるノコノコに話しかけることができるのかな?

2Dと3Dが融合した新しいRPGなんだ

今回の2はアクション性がさらに楽しくなったぞ!

今回の戦闘シーンも注目だ。一番下の画面を見てみて。戦闘に入るとマリオの武器を選んだりするんだけど、これが映写機のようなもので映し出されているよね。この演出も楽しいんだけど、この武器の組み合わせによって、君好みの「強いマリオ」を作っていくことができるんだ。それにしても、画面がとってもいい感じでしょ。下の写真にもあるけど、クッパやピーチ姫などのおなじみのキャラも、すんごいかわいい感じになっているよね。あと、気になるのがルイージやワリオなどのキャラクターが登場するのかってことだよね。どうせなら、みんな出演してくれるとうれしいよね。

これはピーチ城かな。やはりここから始まるのかな?

でた〜、クッパも登場するのだ

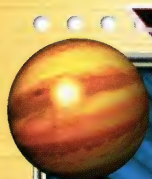
マリオのアクションにも注目

もちろんピーチ姫も登場。とってもかわいらしいでしょ。またマリオとパーティが組めるのかな?

これが噂の戦闘シーン。この映写機のような演出がとってもグーだったぞ

スペースワールドプレイレビュー

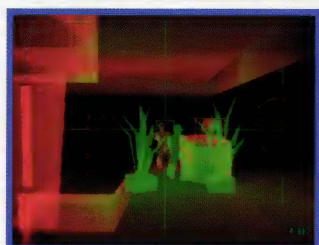
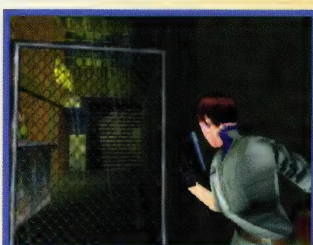
マリオはやっぱり正義の味方なのだ

とにかく優しい感じが画面いっぱいにあふれているゲームだ。「マリオ」っていうのは人気キャラというよりも「正しい心」の反映なんじゃないかな、なんて思っちゃいました。戦闘シーンを始め、マリオらしさが出ている画面や演出が盛りだくさんで、子供だけでなく大人もじっくりと楽しめると思います。発売が近いので、やっぱこれが一番のおすすめかな。
(編集部マッシー)

大ブレイクした『ゴールデンアイ007』のシステムを使った超期待のシューティングゲーム。1人プレイはもちろん4人対戦も激白熱！華麗なる女特殊捜査員が謎を追って大活躍するのだ。

コードネーム"PERFECT DARK"

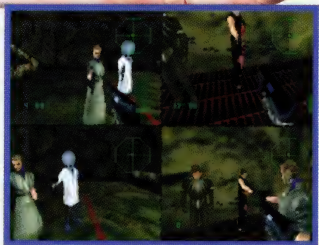
西暦2023年。シカゴにあるデータダインコーポレーション社の科学者から救助信号が送られてきた。秘密のプロジェクトが行われているというデータダインへ、女特殊捜査員「ジョアンナ・ダーク」(コードネーム"パーフェクト・ダーク")が潜入する。腕利きの捜査員ジョアンナにとって、それは簡単な救助任務のはずだった。しかし、全てはそこから始まり、やがて世界的規模の陰謀工作に巻き込まれることとなる…。『007』風のストーリー仕立てだが、今回は完全に開発元レア社のオリジナル作品。ゲームの為に仕上げられたシナリオと、より洗練されたゲームシステム。そして、レア社の遊び心が炸裂するのだ！

どこかアジア的な街並みだが…

裏の裏をかいてくる敵。敵の思考ルーチンも数段パワーアップしている

特殊なアイテムも多数登場する模様。これは熱感知識ゴーグルだろう

敵に悟られないように潜入するジョアンナ。これはムービーの一部か？

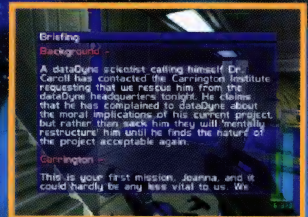
豪快な武器ももちろん健在。こいつはグレネードランチャーかな？

『007』を越える4人対戦

なんといっても楽しみなのが4人対戦。大人気の『ゴールデンアイ』も、4人対戦の面白さには定評があった。開発サイドもそのことをかなり意識しているらしく、おまけ的なミニゲームというよりも、それだけでも十分楽しめるように作っているようだ。本作の4人対戦の目玉は、なんといってもポケットカメラで対戦キャラを作れること。プレイヤーの顔をゲームに取り込んで、そのキャラで対戦できるってワケ。これだけでもずいぶん熱い対戦になりそうだけど、未来的な武器も登場するようなので、さらに熱いぞ！

宇宙人のグレイを味方に付けて対戦することもできるんだ

スペースワールドプレイレビュー

グラフィック.システムともに高品質

会場では、ポケカメで顔をキャプチャーしての対戦と、データダイン社に潜入する最初のミッションが遊べた。『ゴールデンアイ』のファンが詰めかけて1時間半待ちになるほどの人気ぶりだったぞ。混雑のため5分～10分しか遊べないので、繰り返し並んでプレイする人も見かけたぐらいだ。実際に操作してみると、グラフィックの質がかなり高く、あまりにもリアルなので、ちょっと3D酔いしてしまいそう。でも、面白さはバツグンなのでした。出展されていたソフトが英語バージョンだったので、係の人の説明を受けながらのプレイだったけど、ストーリーもかなりいい感じ。今後も目が離せないね。(編集部：ケイ少佐)

最初のミッションのブリーフィング画面。まだ英語版だけどね

JET FORCE GEMINI

ジェットフォースジェミニ(仮)

タイトル	ジェットフォースジェミニ(仮)
発売元	任天堂
発売日	99年11月予定
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人〜4人用
備考	振動パック対応
	バックアップカートリッジ

開発状況 85%

いくつもの惑星を侵略する悪の昆虫ロボ軍団に立ち向かう、宇宙警備隊ジェットフォースジェミニ。そこに所属する主人公達が、悪いヤツらをぶっ飛ばす、勧善懲悪痛快アクションシューティング。

打倒!悪の昆虫ロボ軍団!!

見た目はかわいいけれど、実はかなりハードなのがこのゲーム。悪の昆虫ロボを、手にした武器で片っ端からやっつけるんだけど、グラフィックがきれいなだけに、敵を倒した時の演出もかなりえげつないぞ。甘く見てると火傷するぜ的な硬派さを持ってるのだ。

主人公は3人。これは女の子のベラ

光の具合など、華麗なグラフィック

ベラの兄、ジュノー。ゲームでは、ステージに入る前に主人公達の装備を設定する事ができるんだ

アクション&シューティング&アドベンチャー&パズル

基本的には、3D空間を自由に歩き回り、遭遇した敵を片っ端からやっつけるっていうシューティングなんだけど、それだけじゃないぞ。スイッチを入れたり、一定数の敵を倒さないと先に進めなかったり、パズルを解かないと開かない扉があったり…。いろんな要素がつまっているんだ。しかも、多人数対戦もできるミニゲームも収録されているらしいぞ。くわしいことは今後の情報に注目してね。

空を飛ぶこともできるプレイヤーキャラの犬、ルーパス

ルーパスは、パーツを装備するといろんなマシンに変形できるんだ

武器を手に戦っていくんだけど、いったい何種類の武器があるのかな

スペースワールドプレイレビュー

思ったよりもハードな手応え!

まず目を引くのがリアルタイムに光源を計算しているグラフィック。銃を撃ったときのエフェクトが、背景や顔に反射して、かなり凝っている。敵の昆虫ロボをやっつけると「ぶちゃっ」と、いかにも昆虫らしく倒れるあたりもリアルで、弾をぶちまける爽快感が味わえるぞ。難易度・グラフィックも見た目よりハードな印象だ。(編集部:ケイ少佐)

キャラクターの可愛さに反して、かなりハードな印象だったぞ

糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！

64でバスを釣る快感!!病みつきになりそうな釣りゲームだ!!

タイトル	糸井重里のバス釣りNO.1・決定版!
発売元	任天堂
発売日	2000年4月予定
価格	6800円
ジャンル	SPT
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応 バックアップカートリッジ

開発状況 50%

やはり出ました!! という感じの釣りゲーム。スペースワールド'99では専用コントローラも出展されていて、来場したユーザーも驚いていました。どんな釣りゲームなのかは記事を見てね。

N64イトイ式釣りゲーム登場!! いやし系を求めるあなたにも!!

まさにバス釣りの興奮だ

スーパーファミコンで発売され、好評を博した『糸井重里のバス釣りNO.1』。自他ともに認める釣りマニアの糸井さんならではの釣りに対する姿勢と楽しさを追求していたソフトだったよね。そして今回はN64で、しかも「決定版」と銘打っているだけに、その楽しさはさらに深まったと思っていいぞ。まずはグラフィック。これは64ありがとう!! って感じのすばらしさ。水の流れや動きも見事に表現されているって感じだ。そしてバスを釣る楽しさ。これは振動パックありがとう!! って感じのおもしろさ。『ゼルダ』で釣りを体験した人でも、それ以上のかけひきと興奮を味わうことができそうだぞ。発売が楽しみだね。

釣れました!! 大きさはどれくらいなのかな。早くこんな大物が釣れるといいね。がんばろう!!

のんびりとした時間の中に駆け引きがある

釣りとは何ぞやと思えるゲームだ

釣れる時もあれば、全く釣れない時もある。その悠久たる時の流れの中で大自然を感じることができる。そんな釣りの楽しさを存分に味わえるゲームといっても過言ではないぞ。

魚をよく見ることもバス釣りの基本。うまくひっかけて釣り上げることができるだろうか?

もちろんルアーなど道具も充実しているんだ

釣るポイントを自分で探し出すのも楽しみだ

釣りというのは、バスとの真剣勝負の始まりでもあるのだ

ひこねのりお氏のイラストも、ほのぼのしていて、いい雰囲気だ

星のカービィ64（仮）

ほんわかのんびりで楽しいカービィ、愉快なカービィ!!

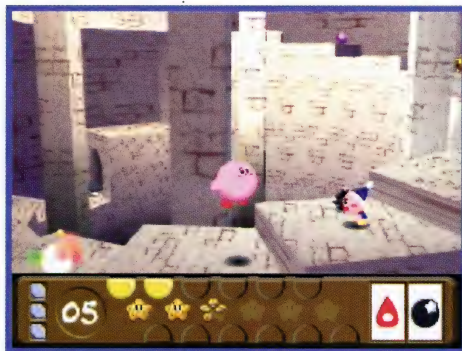
タイトル	星のカービィ64（仮）
発売元	任天堂
発売日	2000年3月予定
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応 バックアップカートリッジ

開発状況 50%

待ちに待ったカービィもついに64に本格的デビュー。その期待は裏切られることなく、スペースワールド'99では、最高のカービィが楽しめたぞ。詳しくは記事を見てね。

見ているだけでも可愛くて!!カービィアクションを満喫しよう

カービィらしさが全面にでているゲームだ

カービィらしさって何？って言われそうだけど、SFCなどで体験した、あのアクションがさらにもっともっといい感じになっているんだ。何ともいえないほんわかした感じだけど、でもアクションが楽しいっていう。これは体験してもらわないと味わえないんだけど、とにかく今回の64カービィはまさにカービィの王道っていう感じのゲームだったってことだ。

カービィの動きのリズムがいい感じなんだよね。ほわっとしてて

敵をすいこんで、その能力をコピーするカービィの能力は健在、今回は吸い込んだ能力をミックスさせて使うことができるらしいんだ。楽しみだね

冒険の途中には何が待ってる?!

冒険ステージも立体的になったぞ

基本的には2Dのアクション画面なんだけど、64の機能をフルに使って立体的なステージになっているんだ。これは実際に遊んでもらうとわかるんだけど、そーいうのが違和感なく出来てるってのがすごいよね。それはさておき、今回の物語は、謎の敵に襲われた妖精を助けて、バラバラになったクリスタルを集めなくてはいけないんだって!! しかも物語の途中では、意外なキャラクターがカービィを助けてくれるかもしれないんだって!! 一体どんなキャラクターがカービィを助けてくれるんだろうね。もしかして、あのキャラかな?

こんなステージもあるみたい。一体どうなっちゃうのかな

これは砂浜で遊んでいるみたいなステージ。右にいるのは?!

ステージもとっても立体的になっているでしょ。カービィのふわふわした動きも注目だね

とにかくアクションはカービィならではの浮遊感が楽しいんだ。どの能力をコピーしようかな

スペースワールドプレイレビュー

カービィは遊んどかないと

とにかく一番行列ができていたな～というのがスペースワールド'99での印象。最初に遊んだから良かったものの、すぐに1時間待ちになっていたからね。それに遊んでいる人の年齢の幅の広いこと。これほど年齢層が広かったのはカービィだけだったんじゃないかな。とにかく楽しく遊びました。（編集部マッシー）

マリオパーティ2（仮）

あの人気のボードゲームがさらにパワーアップして登場だ!!

タイトル	マリオパーティ2(仮)
発売元	任天堂
発売日	1999年12月予定
価格	5800円
ジャンル	ボードゲーム
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応 バックアップカートリッジ

開発状況 70%

昨年末に発売されて大ヒットとなった『マリオパーティ』の続編が早くも登場。またしてもとっても楽しいミニゲームが満載で、年末年始のお供になりそうな感じだったぞ。

今度はどんなキャラとどんなミニゲームがあるのかな？

パッド握る手に力がこもりそうだぜ

とにかく4人対戦が熱いボードゲーム。スペースワールド'99でも友達4人で対戦する姿が多くみられたぞ。もちろんミニゲームも一新。おもしろいのから疲れるのから、何じゃこりゃみたいなミニゲームがわんさか詰め込まれているんだ。これで年末は決まりかな。

楽しいミニゲームが始まる

クッパはどこで登場する？

コースも変わっているぞ

やっぱ基本は4人対戦。ついつい力が入っちゃうんだよね。発売も年末っつーことなんで、これはお正月の必須アイテムになりそうだよね。

EXCITEBIKE 64

エキサイトバイク64(仮)

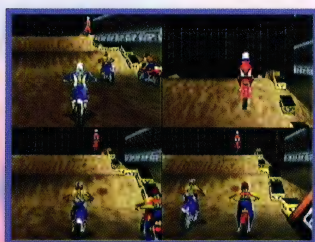
伝説のエキサイトバイクが世紀末にやってくるぞ!!

タイトル	エキサイトバイク64(仮)
発売元	任天堂
発売日	2000年2月予定
価格	5800円
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	メモリー拡張パック対応 バックアップカートリッジ

開発状況 50%

ファミコン初期の大ヒットゲーム『エキサイトバイク』が装いも新たに64に登場。本格的バイクレースが楽しめるのはもちろん、あのエディットモードも搭載されてるぞ。

エディットモードも健在のようだぞ!!

オートバイのモトクロス競技をベースに白熱のバイクレースが楽しめるこのゲーム。バイクの挙動も本物志向で、かなりマジなレースが楽しめるんだ。もちろん4人対戦も可能なので、みんなでコースを作ってレースしあったりして遊ぶことができそうだぞ。

4人対戦はレースの基本。相手より速く走ることができるかな

ジャンプもこのゲームでは、とっても大切な要素なんだ

バイクをふかして

グルッとターン

決まったでしょ

エディットもあり

スリッ駆ラジッ駆

ラジコン操作が楽しいレースゲーム

タイトル	スリッ駆ラジッ駆
発売元	任天堂
発売日	1999年10月予定
価格	5800円
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人
備考	振動パック対応
	バックアップカートリッジ

開発状況 90%

前回の発表では『ミニレーサーズ』となっていたタイトルが、この『スリッ駆ラジッ駆』に変更。ラジコン感覚で楽しめる、とっても愉快なレースゲームになっているぞ。

オン、オフにグランプリまで楽しめるぞ!!

小さいマシンだけれど挙動はリアルなんだ

3Dスティックでラジコンを操作するようにしてレースするこのゲーム。マシンの挙動は小さいながらもとってもリアル。本当のラジコンを操作しているような感じで楽しむことができるんだ。車もオン、オフ、レーシングの車種から選択することができるぞ。4人対戦もありなんだ。

コースも様々なものが用意されている。飽きないんだコレが

こんな障害物もコース上に出て来ちゃったりするんだって

4人対戦ならまずマシンを選べ

2人対戦なら画面は上下に

コースエディットも可能だ

スタート。緊張の瞬間だ

相手のおジャマもしちゃおうかな

対戦は絶対燃えそうだよね

どんなコースで遊べるのかな

作ったコースでレースしよう

バイオハザード 2

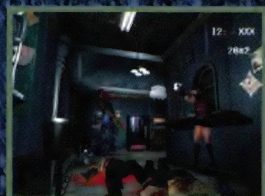
新着情報はないけれど、スペースワールド記念で比較特集だ!

タイトル	バイオハザード2
発売元	カプコン
発売日	未定
容量	512M
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応
	メモリー拡張パック対応

開発状況 80%

ついにPSではシリーズ最新作の「バイオ3」が発売される昨今。その前作にあたるN64版の「バイオ2」だけど、開発度は80%。順調に開発が進んでるみたいだから、早く遊べるといいね。

開発順調完成間近!?あとは発売を待つのみ

スペースワールドで実際にプレイできる状態となっていた「バイオ2」。今回は実際にプレイしてみて、いったいPS版とどう違うの?って所を検証してみたぞ。

はらはらドキドキ感は相変わらずだ

比較① ムービー

圧縮を必要としないPS版よりも、ギュッと圧縮されたN64版の方が少し画面が粗い。が、音声を含め、ほぼ完全に再現されている。

PS

N64

比較② グラフィック

解像度の高いN64版の方がかなりキレイ。ハードの能力の違いだね。ちなみにN64版は、血の色を設定でかえることもできるぞ。

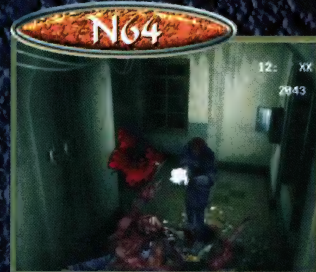
PS

N64

比較③ 操作

いままでのシリーズは、十字キーのみの操作だったが、N64版では3Dスティックで操作することができるようになった。もちろん十字キーでの操作もできるけど、スティック操作もいい感じだぞ。

PS

N64

比較④ ローディングタイム

CDロムから読み込むという作業がないので、PS版よりもストレスはない。但し、恐怖感の演出上、お馴染みの扉画面は健在なのだ。

PS

N64

スペースワールドプレイレビュー

移植度はほぼ完全。あとはプラスαに期待。

スペースワールドに出展されていたものには、メモリー拡張パックは付けられていなかったが、かなり美しいグラフィックだった。パックを付けるとさらにキレイになるとか。移植度はほぼ完璧だし、操作感覚も満足だ。(編集部：ケイ少佐)

出展されたバージョンは英語版だった

カスタムロボ CUSTOM ROBO

タイトル	カスタムロボ
発売元	任天堂（開発／ノイズ）
発売日	11月予定
価格	未定
ジャンル	ロボットアクションRPG
プレイ人数	1～2人用
備考	128M
プレイ人数	バッテリーバックアップカートリッジ

開発状況 90%

この秋に発売予定のロボットアクションRPG『カスタムロボ』。自分でカスタマイズしたロボットで友達ともバトルできちゃうっていうこのソフトを、初めて触ってきたぞ。

とにかくバトルが超燃える!!ゲームだ!

アクションがめっちゃ楽しいんだ

今回のスペースワールド'99では、そのアクションを体験することができたんだ。集まっていたユーザーも小学生の男の子が多くて、ロボットのアクションや技を繰り出すたびに歓声をあげていたぞ。それくらい燃えるってことだ。

バトルが楽しいんだ

ホロセウムと呼ばれるバトルフィールドが戦いの場なんだ

お互いのロボットを操作しあって戦い抜くのだ

もちろんカスタマイズは君のセンスだ!!

ロボットの武器をカスタマイズするのもプレイヤーの仕事だ。どうカスタマイズすると、どんな戦い方ができるのかを考えながらプレイすることができるんだ。

動きにも注目だ

こんなホロセウムも

戦いはつきないぞ

ライバルに勝てるか

実は戦闘以外にもRPGの要素が詰め込まれたシーンもあるんだ。それは来月号以降でじっくり紹介していくから、今回はバトルシーンの迫力を見ておいてね

タイトル	ロボットポンコッツ64七つの海のカラメル
発売元	ハドソン
発売日	99年12月
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人
備考	64GBパック対応

開発状況 70%

おまたせしました！ロボポン64版いよいよ登場！

GB版でおなじみの『ロボットポンコッツ』。64版がいよいよ登場だ！この64版では、主人公たちは船に乗っていろんなロボポンバトラーと戦いながら7つの海を旅し、それぞれの海にいるボスと戦うんだ。そして、最強のロボポンガーデナーとなって「伝説のカラメル」を仲間にするのが最終目的だ！

戦闘のエフェクトは大迫力です

7つの海の大冒険！敵船はどこじゃ～！

登場するキャラクターたちが大集合！

GBとつなげてあそぼう！

64GBパックを使えば、いままでGB版で育てたキャラを64に移して、3Dポリゴンバトルで戦わせることができる。3Dバトルのエフェクトは、すごくかっこいいぞ！さらに、64で育てたキャラをGBに移してそっちで冒険させることもできるんだ！

登場するキャラクターは？

主人公は機械いじりの好きな「パーム」とハンサムで女の子にもてる「グリア」の2人から選ぶことができる。この2人以外にも個性的なキャラがたくさん登場するぞ。また、ロボポンたちも、GB版には登場してない新しいロボポンたちがたくさん出てくるんだ！

こっちは64で新登場のロボポン

こっちはGB版でおなじみのキャラだよね

こっちがグリア。女の子にもてもて

こっちはパーム。メカのことならおまかせ

GB ロボットポンコッツ 月バージョン

さて、こちらはGB版の完結編『ムーンバージョン』だ。基本的な物語やシステムは今までの『太陽』『星』バージョンと同じなんだけど、イベントや最初に使えるロボポンが違っていたりするんだ。また、64に登場するロボポンが出てきて、そのうち何体かは捕獲して使うこともできるぞ！ちなみにテレビやエアコンのリモコンで何かが起こるIRシステムなんかも健在だぞ。

タイトル	ロボットポンコッツ 月バージョン
発売元	ハドソン
発売日	99年12月
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	GBカラー対応 64GBパック対応

ひたすら勝ち抜いていくのが目的の格闘場

ロボポンバトルの真っ最中！自爆攻撃だって？

こんなマップの上で冒険して行くわけですな

爆ボンバーマン2

タイトル	爆ボンバーマン2
発売元	ハドソン
発売日	12月3日
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック対応 振動パック対応

開発状況 80%

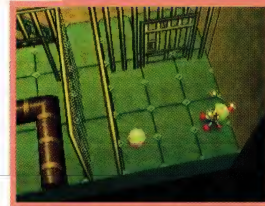
スペースワールドの会場でも長い列ができるほどの大人気だった『爆ボン2』。今回のボンバーマンの冒険には「ポミュ」っていう心強い仲間もいるぞ。そんなポミュの進化を紹介するぞ。

オープニングを大紹介！

宇宙旅行の帰りに、悪のBHB団に捕まってしまうボンバーマン。旅の途中で見つけた不思議なタマゴから生まれたポミュとともに、悪い奴等をやっつけろ！下の写真は、そんなオープニングだよ。

ボンバーマンがのっている宇宙船

ブラックホールに吸い込まれちゃうんだ

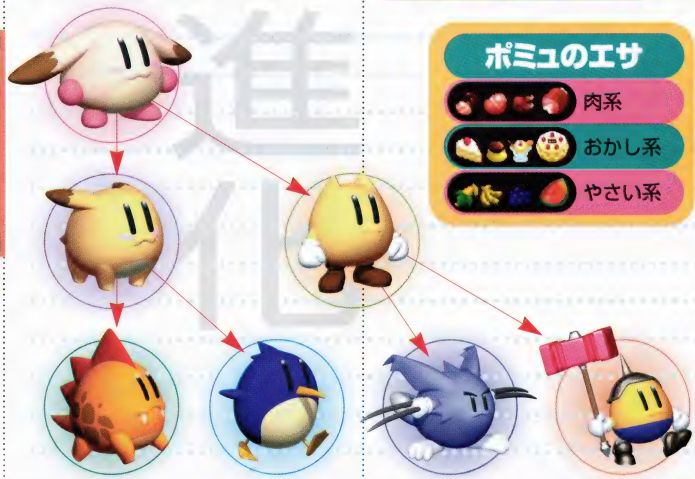
宇宙船を操縦するボンバーマン

牢屋で目覚める白ボン。はてさて…

ポミュの進化

ボンバーマンがステージに落ちているポミュのエサを取ると、それに応じてポミュが進化するんだ。エサは3系統に分かれているぞ。

ポミュがレベル2に進化したところ

ポミュのエサ

- 肉系
- おかし系
- やさい系

64ウォーズ

簡単だけど本格派のウォーシュミレーションゲーム!!

タイトル	64ウォーズ
発売元	ハドソン
発売日	99年11月下旬
価格	6800円
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1～2人用
備考	GBパック対応

開発状況 100%

とにかく操作が簡単で、ルールもいたって単純なウォーシミュレーション。ウォーゲーム好きはもちろんだけど、このてのゲームは初めてっていう人でもすぐに楽しめるのが特徴だ！

誰でも遊べる簡単ウォーゲーム

今までにはなかった「3国戦」が楽しめる『64ウォーズ』。自軍、敵軍の他に、どちらの味方でもないもう一つの軍が存在するマップがあるらしいぞ。GB版とはちょっと違った戦略が楽しめそうだね。さらに、ゲームボーイ版の『GBウォーズ2』とリンクさせることで、N64の続きをGBで遊んだり、GBの続きをN64で遊んだりできるんだ。これで、場所を選ばずにウォーズ三昧だ！

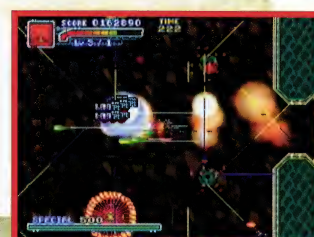
兵器の説明画面。兵器の種類自体は、今までのGB版と同じ。グラフィックは3Dだけどね

目指せ感動のエンディング！爆裂無敵指南

このオブジェクトには要注意！

このゲームを彩るのはマイキャラ、敵キャラ、そしてステージ上にたくさん存在するオブジェクト達だ。りきのショットだけを通す青ブロック、敵のショットだけを通す緑ブロック、そしてバンガイオーのボディを切り刻む固定レーザー。コイツらをうまくあしらわなければ勝利は見えてこないぞ。

青ブロックの向こうに爆弾アイテムが。これを破壊すれば……

自機のショットが通らない緑ブロック越しに敵弾が。避けるしかない

うかつに突っ込むと大ダメージを受けるレーザー群。一気に破壊しよう

プラス200発だって夢じゃない!!

バンガイオーの必殺最終奥義、全方位攻撃。これは自ら最大100発のショットを撃てるのに加えて、自機の近くにある敵弾1発につきプラス20発の追加攻撃ができる…というのは先月もお伝えしたとおり。今月はいかにして大量の弾をばらまくか、実践的なところを伝授しよう。

ちょっとこわいけど、がんばって誘導。直進弾が意外にジャマになる

狙い目なのは敵の誘導弾。普段ゲームを進める上ではやっかいな誘導弾だが、弾速が遅いのがポイント。おもいっきり引きつけて誘導しよう！ダッシュを活用すれば数十発単位の敵弾を誘導できるハズ。間合いを離して、ギリギリまで溜めて発射すれば300ヒットも楽勝でクリアだ！

一気に放出。敵弾を消すのもヒット数に加算されるぞ

さらばバンガイオー！涙、涙の大団円へ

さて、我らが『爆裂無敵バンガイオー』だが、ご存じの通りすでに発売中。よってソフト紹介で取り上げるのは今回が最後……。ぐすん。スペースワールドでも、終了間際まで試遊台に並んでるお客さんもいて、なかなかの人気を誇っていたぞ。遊んだ人の中にはかなりリピーターも出て、みんなすっかりハマっていたようだ。このゲーム、やりごたえがあるけど、上達が目に見えるタイプなのでかなり遊び込めるハズ。全面クリアだって夢じゃないので、みなさん精進してがんばってほしい！

感動的なまでの爽快感を味わおう

夜光虫II ～殺人航路～

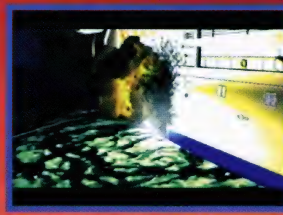
「殺人航路」の果てに見る結末は…密室殺人のトリックをあばくのだ

タイトル	夜光虫II～殺人航路～
発売元	アテナ
発売日	10月22日
価格	6800円
ジャンル	テキストアドベンチャー
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

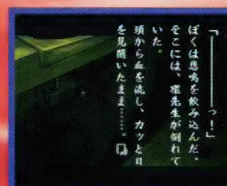
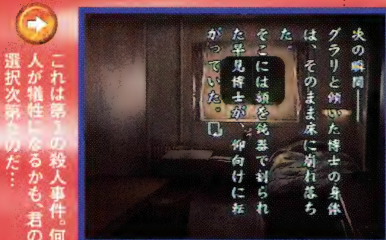
開発状況 100%

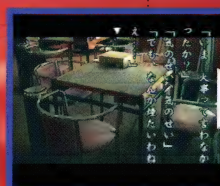
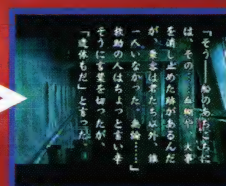
物語のはじまりは、豪華客船「ダイナスティ」の処女航海だ。だが、本当の舞台はダイナスティを襲った謎の爆発事件の後、主人公たちが救助ボートで漂流中に遭遇した、古びた客船「パンドーラ」である。

エンディングは30通り以上！

主人公たちが避難した、廃棄直前の客船「パンドーラ」。ここでまず、謎の毒殺や密室殺人事件が起こる。そして「パンドーラ」が不法投棄の航海中だという事実や、豪華客船「ダイナスティ」が密輸船だったという疑惑等が次々とわきあがる。さらには過去にさかのぼり、かつて起こった事故死、病死、それにまつわる恨みといった、様々な人の思惑がからんだ方向へとストーリーは進んでいくのだ。その進行と結末は全て主人公であるプレイヤーの選択にゆだねられる。推理を重ね、連続殺人事件の謎を解け。ぜひ物語の全分岐・エンディングをみてみよう。

豪華客船が突然炎上する。まずは救命ボートで避難だが、ヘタすると…

やっと避難した「パンドーラ」船上でも謎の火事が発生。どう考えても、何者かの仕業としか思えない

これは第1の殺人事件。何人が犠牲になるかも、君の選択次第なのだ…

新たな惨劇。発生順序も物語の進め方で変わるのだ

アイテム入手も選択による。事態は深刻に変化するぞ

ふとした選択でカードゲームに没頭しているうちに…

全ては終わっていた。バッド・エンディングの典型だ

犯人は誰だ？主要登場人物紹介

不破 隆（男）（ふわたかし）
主人公。高校1年生。ありさの幼なじみ。ありさを守るのが本編の最大の使命だ。

早見ありさ（女）（はやみありさ）
隆の同級生。幼なじみのよしみで主人公の隆をダイナスティ処女航海に誘った。

早見ケンジ（男）（はやみけんじ）
ありさの、10才になる従弟。少々生意気なヤツ!? 年齢にしては、頼れるところもある。

早見国久（男）（はやみくにひさ）
ありさの祖父。ダイナスティのコンピュータシステムを設計した、優秀な博士だ。

副島泰三（男）（そえじまたいぞう）
ダイナスティを作った造船会社社長。50才代。設計図を持ち出すなど挙動不審。

三崎洋平（男）（みさきようへい）
温厚そうな若い3等航海士。パンドーラに避難した後は、彼が船を操縦したりする。

日下部 拓巳（男）（くさかべたくみ）
ダイナスティのオーナーの御曹司。疑い深い性格でわがままないけ好かない人。

アデリーナ・ハートフォード（女）
日下部との政略結婚を強いられている。どことなく影がある、名門出身の令嬢だ。

河合 環（女）（かわいたまき）
20代後半か。ワンレングスの美人で医者。気が強そうだがプロ意識はすごい。

鬼塚康夫（男）（おにづかやすお）
新聞記者。ダイナスティが密輸船との情報をつかみ、乗船してきた。口は悪い。

大仏安次郎（男）（おさらぎやすじろう）
50才くらい。パンドーラの機関士だ。彼の娘（？）の過去に何かあったらしい。

「パンドーラ」の船長（男）
イニシャル「Y・O」なる人物に、酒に毒物を盛られたらしいが…。詳細は不明だ。

一部エンディングを公開。これは殺人犯が誰だったのか分からないうちに迎える、むごい結末例

「あ……」
その名前を声にしようとした途端、口から血の混じった泡が吹き出た。
ついにその名を口にすることなく、ぼくは意識を手放した。

これも残念ながらひどいエンディング。どの場面でもセーブ・再開できるので、めげずに再プレイだ

スペースワールドプレイレビュー

完成版は、前にプレイした開発途中のものとは段違いに磨きがかかっていた。本筋（ベスト・エンディング）に至るまでの様々なイベントと疑惑、繰り返す度に変わるストーリーの分岐、「パンドーラ」のオープニングや各種事件の演出、重厚な音etc…必ず全部のエンディングを見る！とがんばってます。
（編集部・ちづる）

8月27日にこの船で行われたアテナ主催「夜光虫II」の披露パーティは、盛況だったもよう

タイトル	ウィンバック
発売元	コーエー
発売日	9月23日
価格	7800円
容量	128M
ジャンル	3Dガンアクション
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック・振動パック対応

開発状況 100%

対テロ特殊部隊の一員となり、テロリストが占拠した軍事衛星センターを奪還せよ！3Dのガンアクションはスペースワールドの会場でも人気だったぞ。発売直前ってことで、操作の基本を解説だ！

発売直前！戦いの基本を覚えよう

迅速に任務を遂行するために、主人公の基本的な操作と、戦闘における基本的な戦術を紹介しておこう。本作は、衛星兵器ガルフの攻撃が行われる前に任務を終了しなければならないため、プレイ時間に応じてストーリーも分岐するのだ。

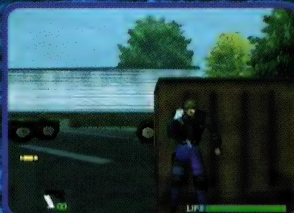
見つかる前に殺る。見つかってしまうと、仲間を呼ばれてしまう

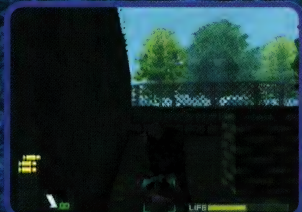
●攻撃

Rトリガーで銃を構えたまま、Aボタンを押すと射撃する。銃を構えた状態で、3Dスティックでねらいをかえることも可能だ。また、敵が視界内にいる場合、Cの下で敵をキャプチャーし、敵1体を補足できる。また、Cの左右でキャプチャーの対象をかえられる。

Cボタン上を押すと、武器を順番に切り替えることができる

●リロード

リロードとは、銃の弾丸を再装填すること。銃に弾が残っている状態でもBボタンでリロードができる（弾数が0の時はAボタンでも可能）。ハンドガンの弾丸は無限なので、こまめにリロードしておきたい。マシンガン、ショットガンは弾に限りがあるので要注意。

もっともスキができる動作なので、かならず物陰で行うようにしよう

●C4爆弾

敵を待ち伏せしたり、爆発物にしかけてまとめて敵を倒したりできる

C4爆弾を持っているときに、十字キーの下を押すと、その場に爆弾を設置する。その状態でもう一度十字キーの下を押すと起爆する事ができる。また、仕掛けた爆弾の前でAボタンを押すと起爆せずに回収することも可能。敵を待ち伏せしたりするのに有効だ。

●行動

物陰から物陰へ前転で移動することで敵の攻撃を避けられる

移動は3Dスティック。スティックを倒す角度で移動速度がかわる。Zトリガーでしゃがみ、Z+3Dスティックでしゃがみ移動、しゃがみ移動中にAボタンで前転する。また、壁の前でAを押すと壁に張り付き、壁の端でRトリガーを押すと飛び出して銃を構える。

戦いの基本①

基本中の基本とは、物陰に隠れながら戦うこと。まず物陰に隠れ、敵に発見される前に、敵の人数や敵のいる場所を確認する。そして誰を一番先に倒すかを決めたら、その敵をキャプチャーして攻撃しよう。ただし射撃に夢中になって、弾切れを起こさないように気を配っておこう。また、弾丸がヒットする部位（手足・胴体・背中・頭）によってダメージ率が違うので、すばやく敵を倒すには、背中か頭を狙うようにしたい。

かならず物陰に隠れて戦おう

低い障害物は、しゃがみで隠れよう

戦いの基本②

基地内には数多くのトラップが設置されている。一番多く見かけるのは、赤いレーザーのトラップ。このレーザーにさわると、さわった部位に関わらず即死となる。レーザーを制御している装置を探し、それを破壊して解除しよう。青いレーザートラップは、警報装置で、それにさわると敵が集まってくるぞ。また、短いムービーが挿入されるような特殊な仕掛けも設置されているので注意しよう。

赤いレーザーは必ず制御装置を破壊せよ

視点が固定される場合もあるのだ

戦いの基本③

特定のコンテナやドラム缶を破壊すると、爆発を起こす。これを利用して、敵をまとめて倒すことができる。逆に、自分の近くに爆発物があると、爆発に巻き込まれて大ダメージを受けることも…。

爆発するコンテナ付近に敵が…。コンテナにねらいを付けて射撃だ！

すると爆発を起こして、敵をまとめて倒すことができるぞ

戦いの基本④

特殊な武器で攻撃を加えてくるボス。連射性能が高い武器や、攻撃力のあるものなど、そのへんのザコとはひと味違う。まずは、むやみに戦おうとせず、物陰に隠れて有利な戦術を考えよう。基本は、敵をキャプチャーして、ヒットアンドアウェイだ。

敵をキャプチャーし、スキをついて攻撃だ

手榴弾をなげてくるライアン。爆発に巻き込まれないためには…

武器とアイテム

COLT MKIV
弾数無限のハンドガン。初めから持っている武器

H&K MP5A5
ハンドガンより威力が劣るが、連射性能がある

FRANCHI SPAS12
攻撃力はコルトの2倍。リロードに時間がかかる

SILENCER
銃の発射音を抑え、気づかれずに攻撃できる

FRASH LIGHT
銃にとりつけるライト。暗いところで重宝する

MEDICAL KIT
ライフが減っている時のみ、一定量回復する

MAGAZINE POUCH
マガジン、シェルケースの所持数を増やせる

C4 BOMBS
プラスティック爆弾。障害物の破壊や攻撃に使用

C4 DETECTOR
爆弾のありかを探知する、爆弾探知装置

MAGAZINE
MP5用のカートリッジ。弾数は最大30発

SHELL CASE
スパス用の弾丸。無数の散弾が入っている

タイトル	ビーストウォーズ メタルス64
発売元	タカラ
発売日	10月2日
価格	7800円
ジャンル	格闘アクション
プレイ人数	1～2人用
備考	64GBパック・振動パック対応 バックアップカートリッジ

開発状況 100%

これがっ！最強の敵っ！「メガトロンX」だっ！

先月、シルエットだけ紹介したラスボスの真の姿が、ついに明らかになった！そう。下のCGが最後のステージに登場する最強の敵「メガトロンX」だ。こいつは、惑星エネルゴアのエネルゴン結晶がメガトロンの悪意を吸収して誕生したヤツだ。惑星エネルゴアからすべての生物や物質を消滅させようとしている、とんでもなく悪いヤツなんだ！

おまけにめちゃくちゃ強いからさらに始末が悪いのだ

メガトロンX ロボットモード

メガトロンX ビーストモード

メガトロンX ビークルモード

64GBパックを使ってみよう！

実はこのゲーム、64GBパックに対応しているんだ。コントローラに64GBパックをさして、そこにいろんなGBソフトを入れると、さし込まれたソフトによってキャラクターの体力が増減したり、エネルゴンガードゲージの減り方が速くなったり遅くなったりするぞ！

おトクな情報①

GB用のゲーム「決闘ビーストウォーズ」を入れると、こんなにお得なことが！

①ライオコンボイのマトリクスパワーがキミを助けてくれる！キャラの体力が2倍、エネルゴンガードゲージの減り方が半分になるぞ。
②ラスボスのメガトロンXが使えるようになる。

わたる副編の『ときめきメモリアル』を入れたら体力半減…ちなみに『グローカルヘキサイト』を入れるとかなり強くなる。『ストリートファイター2』では、体力は増えるけどエネルゴンガードの減りが激しいぞ

おトクな情報②

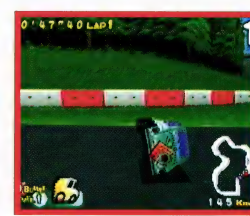
今回は、特別サービスとして、9月に発売されたメタルスのおもちゃ「メタルスコンボイVSメタルスメガトロン」を3名の方にプレゼントしちゃいます！

※くわしいことは、128ページのプレゼントコーナーを見てね！

タイトル	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース
発売元	タカラ
発売日	11月
価格	6800円
ジャンル	バトルアクションレース
プレイ人数	1〜4人用
備考	64GBパック対応 コントローラパック・振動パック対応

開発状況 80%

あのハチャメチャレースが帰ってくるのだっ！

さーて、全国のチョロQファンのみなさん！お待たせしました！ついにあのチョロQが全国の64ユーザーのもとへ帰ってきましたっ！今回もあの過激で楽しいチョロQレースは健在…いや、むしろ無茶さと派手さはアップしているかも？とにかく、まずは画面写真を見てみれ〜っ！

登場するチョロQのボディは30種以上！

規定ポイント内でパーツを組み替えよう

かわいく過激な走りがチョロQの魅力

ピットに入るとルーレットでいいことが起こるぞ

もちろん、このローリングスペシャルコーナリングは健在！

前回のお楽しみの1つだったパーツのコレクションやセッティングは今回もある。もちろんボディやパーツは前回より増えて、今回は30台以上のチョロQが登場するんだ。さらに「コースエディット」で好きなコースを作れるぞ！

ほかにもあったぞ！スペースワールドのN64ソフトまとめて紹介！

さてさて、ここまでいろいろと64ソフトを紹介してきたんだけど「スペースワールド99」で展示されてた64ソフトはこれだけじゃあなかったりするのだ。そこで、ここでは惜しくも紹介しきれなかったソフトを、まとめてリストでお見せしちゃうぞ！それから、おまけといっちゃなんだけど参考出展されていた海外ソフトもリストアップしてみたぞ。ちなみに海外ソフトの日本での発売は未定です！ 誤解のないよーにね！

これが『大刀』の画面なわけだね

こっちは『VIEW POINT』の画面

こんなソフトもあったのだ！

●エクストリームG2
発売元：アクレイムジャパン
ジャンル：レース
発売日：9月10日
価格：5800円
開発度：100%
シューティングも楽しめるバイクレースゲーム

●リボルト
発売元：アクレイムジャパン
ジャンル：レース
発売日：11月5日
価格：5800円
開発度：90%
ラジコンカーのレースゲーム

●バーチャル・プロレス2
発売元：アスミック・エース エンタテインメント
ジャンル：スポーツ（プロレス）
発売日：2000年1月
価格：未定
開発度：65%
全日の選手が実名で登場するプロレスゲーム

●64花札〜天使の約束〜
発売元：アルトロン
ジャンル：テーブル（花札）
発売日：9月24日
価格：6800円
開発度：90%
花札で勝負しながらラブストーリーを楽しめる

●大刀
発売元：コトブキシステム
ジャンル：アクションADV
発売日：2000年2月
価格：6980円
開発度：50%
4つの時代をかけめぐるアクションADV

●トップギア・ハイパーバイク
発売元：コトブキシステム
ジャンル：レース
発売日：99年12月
価格：6980円
開発度：95%
オン・オフ両方が楽しめるバイクレースゲーム

●VIEW POINT2064
発売元：サミー
ジャンル：シューティング
発売日：11月11日
価格：7800円
開発度：100%
アーケードのヒット作が3Dになって登場

●V-RALLY EDITION99
発売元：スパイク
ジャンル：レース
発売日：9月30日
価格：7800円
開発度：90%
人気レースゲームがパワーアップして登場

参考出品！海外タイトル

●WWF Attitude
発売元：Acclaim Entertainment, Inc
ジャンル：スポーツ（プロレス）
開発度：100%
実在の団体WWFの選手が実名で登場するプロレスゲーム

●Shadow Man
発売元：Acclaim Entertainment, Inc
ジャンル：アクション
開発度：100%
生と死の世界を行き来する、ダークな雰囲気のアクションゲーム。

●Army Men Sarge's Heroes
発売元：The 3DO Company
ジャンル：アクション
開発度：100%
おもちゃの兵士が裏庭で大活躍するアクションゲーム

●RAT ATTACK
発売元：The Learning Company
ジャンル：アクション
開発度：90%
猫を使ってネズミの大群を退治しよう

●Destruction Derby 64
発売元：THQ, Inc.
ジャンル：レース
開発度：90%
他の車を破壊するのが目的のレースゲーム

●Michael Owen's World League Soccer2000
発売元：THQ, Inc.
ジャンル：スポーツ
開発度：90%
世界のリーグを舞台にした3Dサッカーゲーム

●Road Rash 64
発売元：THQ, Inc.
ジャンル：レース
開発度：90%
武器を持ったバイク野郎を操るレースゲーム

●Gauntlet Legends
発売元：Midway Home Entertainment Inc.
ジャンル：アクション
開発度：100%
ファンタジー世界の勇者となって邪悪なボスを倒せ！

●NFL Blitz 2000
発売元：Midway Home Entertainment Inc.
ジャンル：スポーツ（アメフト）
開発度：100%
4人プレイもできるアメフトゲームの決定版

●Rayman2 The Great Escape
発売元：Ubi Soft Entertainment Inc.
ジャンル：アクション
開発度：80%
おなじみUbiソフトのアクションゲーム

●Tonic Trouble
発売元：Ubi Soft Entertainment Inc.
ジャンル：アクション
開発度：80%
異星人エドが地球で大冒険！

※ここで紹介したソフトはすべて、日本での発売は未定です

Randnet

64DD ランドネット の最新情報はこれだ!!

64DD（ランドネット）で広がる遊びの可能性

ランドネットって一体何なの？

ネットワークを使ったまったく新しい遊びの可能性が64DDとともにやってくる。NINTENDO64モデム、メモリ拡張パック、モジュラーケーブル、ランドネットディスク（会員ディスク）、それに64DDが加わったスターターキットから新たなN64の世界が広がっていく。ネットワークを通じて全国の仲間との対戦や情報交換、またインターネットのネットサーフィンがラクラク楽しめるぞ。ランドネットは単に64DDを使ってソフトで遊ぶだけじゃない、無限の遊びの可能性を秘めた未来のおもちゃ箱なのだ。

N64・64DD・GBが合体すると「DT（仮）」になる？

『DT』の最大の特徴はGBをコントローラとして使うことだ。64DD版よりも一足先に発売されるGB版の『DT』だけでも充分楽しめるはずだが、『DT』がその真価を発揮するのは64DDとの接続が完了してからだろう。

N64・64DD・GBが一体となってかもしだす新たなゲームの匂いは限りなく魅力的だ

どうやって遊ぶの？

1 スターターキット購入

64DDを含むスタータキットを購入したら、まずはN64に64DDを合体させよう。64DDの底にあるネジを10回くらい回すだけでOKだぞ。

2 その他の機器をセット

N64本体にNINTENDO64モデムカセットと、メモリ拡張パックをセット。64DDにはインターネットを見たりするためのランドネットディスクを挿入。

3 電話回線と接続

N64上部のモデムカセットと自宅の電話のモジュラージャックに、付属のモジュラーケーブルを差し込めばこれでもうセット完了だ。

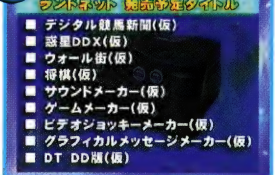
4 さあ始めてみよう

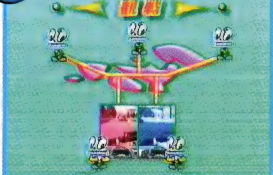
ここまでセットしたら、あとは64DD専用ソフトで遊んだり、通信を楽しんだりと遊び方は君の自由。ランドネットの世界を遊びつくそう。

どんな遊びができるの？

1 64DD専用ソフト

ランドネット 発売予定タイトル

- デジタル競馬新聞（仮）
- 惑星DDX（仮）
- ウォール街（仮）
- 将棋（仮）
- サウンドメーカー（仮）
- ゲームメーカー（仮）
- ビデオジョッキーメーカー（仮）
- グラフィカルメッセージメーカー（仮）
- DT DD版（仮）

サービス開始と同時に発売が予定されている数タイトルはもちろん、これからも大いに期待できるビッグタイトルが続々登場する予定だぞ

2 ゲームがさらに面白い

通信対戦はもちろん、対戦シーンの観戦も可能だ。さらには新しいアイテムやマップなどゲームデータの追加も、通信機能を使えばできるのだ。

3 ネットワークで遊ぶ

インターネットを使っていろんなホームページのチェックはもちろん、友達同士で情報交換したりすることも可能だ。日本中に友達ができそうだね。

4 最新情報を楽々ゲット

ゲーム以外に、スポーツなどの最新情報も手に入れたりできるぞ。今後登場予定の音楽ツールや編集ツールもとっても楽しみだね。

64DDの世界を紹介しているランドネットのブース。みんなはどんな可能性を感じたかな

今回のスペースワールドの注目は、充実したN64ソフトの数々と、世界中をとりこにしている『ポケモン』の最新作。そして64DDだ。2年前のスペースワールドで見た64DDとは全く違うかたちでの展示に驚ろかされた人も多いだろう。ネットワークを使った新たな遊びの可能性は無限に広がっていきそうだ。でも残念ながら会場では予約方法や時期などは判明しなかった。続報を待っていてくれい！

シムシティー64

SIMCITY 64

64DD

タイトル	シムシティー64
発売元	任天堂
発売日	12月予定
価格	未定
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	64DD専用ソフト

開発状況 95%

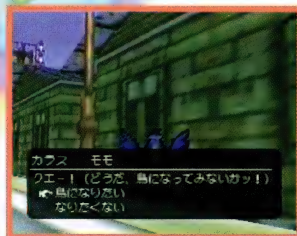
64DDの書き込み機能をフルに使ったソフトがこれだ

64DDで市長になるのもなかなかい～もんですよ！

市長になって街を作って育てていくこのソフト。64DDの大容量をいかして、どんな巨大な街を作っても楽々セーブできちゃいそうだ。もちろん、それだけではない、新しい機能もてんこもり。スペースワールド'99での体験を交えて紹介していくぞ。

市長になって、街に建物を建設する指示を与えたりするんだ

市民の意見も取り入れていかないと評価がさがっちゃうぞ

今回は、自分の作った街も散策できるみたいなんだ

街の住民（画面はカラス）と話をすることもできそうだよ

自分で作った町を散策できるんだ

今作品の特徴は、プレイヤーが作った街を3D視点で散策できることだ。実際に歩いてみて、きれいに感じる街づくりなんてのもプレイヤーの仮題になってくるかもしれないね。もちろん、道で住人に出会うこともできるんだ。会話もできるかな。

自分の作った街を3D視点で見ることができるんだ

マイキャラだって登録することができるぞ

しかも、『ペイントスタジオ』で作った、マイキャラを登録することもできるんだ。自分の作ったキャラが自分の作った街で生活できるなんてうれしいよね。街を散策している時にバッタリ出会ったりするかもよ。キャラクターは何人登録できるかは不明なんだけど、友達キャラも作れると、まさに自分だけの街になりそうだよね。

こうやって自分のキャラを登録することもできるんだ

街で偶然バッタリ出会ったらうれしいかもね

スペースワールドプレイレビュー

今までのどの「シムシティー」よりもおもしろい!!

『シムシティー』というと1人でじっくりと楽しむシミュレーションゲームという感じだったが、今回の64DD版はそれはもちろん、自分が作った街をみんなに見てもらいたい!! という気持ちになってしまいそうだ。街を散策できるモードなんかは、まさにそれで、「ほれほれそこで右曲がってみ」とかって言いたくなっちゃうもんね。気になる64DDの読み込みに関してもノープロブレム。気軽に手軽にスイスイ遊べちゃいます。さらに任天堂ならではの味付けもされているので、そこら辺も注目してもらいたいところだな。64DD発売と同時に遊べそうなので、購入を考えている人はぜひ、押さえておこう。(編集部マッシー)

グラフィックの美しさもとってもイイカンジだったぞ

マリオアーティスト タレントスタジオ

タイトル	マリオアーティストタレントスタジオ
発売元	未定（開発：任天堂）
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	ETC
プレイ人数	1人用
備考	64DD専用ソフト・メモリ拡張パック対応 GBパック・キャプチャーカセット対応

開発状況 90%

さて、私は誰でしょう？

全シリーズともポケカメや、キャプチャーカセットでビデオからの画像とりこみが可能

「オリジナルキャラ」って言葉はよく使うけど、実際には、例えば育成キャラを作るにしても自由度が低いよね。ところがこの『マリオアーティスト』シリーズは、絵やポリゴンモデルを描いたり創ったりすることはもちろん、多数のサンプルデータも使えるし、ビデオ等から画像をとりこんだり、本当にイチから自分のキャラが作れるんだ。ではシリーズ中、編集部で最も人気の高かった『タレントスタジオ』から紹介していこう。

タレントを作る

髪型から体型、洋服、動きまで、ありとあらゆる作成要素がぎっしり！

君だけのタレントを作ろう。キャラを好きにいじって作っていくやりかたがい〜っぱいあって、自由度がとにかく高いぞ。トータルすると数百種類のデータ作成・修正機能があるのだ。あとは君の想像力が、その機能をより活かすことになるはず。

好きな画像をとりこめるのも超魅力だぞ

ズボンを選択。すぐに着替えできるのだ

作品を見る

大量データセーブもお手のものの64DD。じっくり観賞してみよう。

作ったキャラデータはもちろん、ムービーもすごくセーブ容量を必要とするけど、そこは64DDにお任せ。大量セーブしておいた作品が、好きなときに見られるのだ。保存しておいた作品を見るたびに、コピーして手直ししてみるのも楽しいぞ。

舞台や動きを変えて見直すのもオツです

ムービー観賞は本格的シアターでどうぞ

ムービーを作る

気分は映画監督！作り始めるともうやめられないとまらない面白さなのだ。

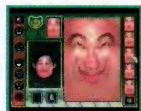
ひとコマひとコマ作った画像を連ねてムービーにするんだけど、マイキャラ使用はもちろん、舞台や動き、効果音などもたくさん選べるのだ。ビデオはもちろん、ポケカメから取りこんだ画像もカラーでキレイに加工できるから、自分や友達の顔をいじって遊ぼう。下のムービーは編集部で作ったものではないけど、そのうちスゴイ作品をお見せするぞ！

本郷さんってば、ホントにおちゃめ♡♡♡

スペースワールド会場で、多数の観客を前に『タレントスタジオ』でモデルとして大活躍した、われらが任天堂の本郷さん。この紹介ページも本郷さんだらけになっちゃいそうだったので、特別に未公開画像を、ここにて披露します。うむ、なかなかいいタレントぶりですな。

ファッションショーモデルに。メイクしてみました。美人？

お顔ぐんにゃりフラメンコダンサーでござ〜い。だ(笑)

スペースワールドプレイレビュー

あのね、言っちゃうけどね、私がこのソフトの担当編集者ですよ。なのに、スペースワールド直後に『タレントスタジオ』が編集部に着いたとたん、プレイするスキもありゃしない。だって、誰や彼やがキャラを作ったり、ムービーを作って、さらにそこに人がむらがって大爆笑してるんだもん。特にムービーはスゴイ作品ができてしまって、抱腹絶倒。『タレントスタジオ』にやっと私がさわれたのは、ソフト着後の4日後…やれやれ。でもそれくらいサイコー！このソフトのためだけにも64DDは買いですな（編集部・ちづる）

編集部で誰かが遊びはじめると、集まって見ては大笑いの連続。もうやめられん状態です

64DD

マリオアーティスト ペイントスタジオ

タイトル	マリオアーティストペイントスタジオ
発売元	未定（開発：任天堂）
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	ETC
プレイ人数	1~4人用
備考	64DD専用ソフト・メモリ拡張パック対応 GBパック・キャプチャーカセット対応

開発状況 100%

楽々お絵かき！

用意された素材も豊富。4人同時お絵かきも可能なんだ。

SFC版『マリオアーティスト』の流れをくんだ、おなじみのお絵かきモード。今作の各種効果や素材の豊富さには圧倒されるばかりだ。絵が上手な人も苦手な人も、「描く」楽しみをぜひ味わってみてね。

なんと4人で同時お絵かき中なんだよ

キャラデータや各種素材も数百種類入ってるんだ

パラパラまんが

絵を動かしてアニメを作ろう。気分はアニメーターだ。

描いた絵を連続させて、動かすのだ。つまりアニメーションが作れるってわけ。前後のコマの状態も半透明で見られるから、すごく作りやすいぞ。

これはささっと簡単に作ったもの。コマ数は増やせるから、よりこったアニメを作ってみよう

3Dワールドへようこそ

3つのワールドで、写真を撮りながら冒険するのだ。

海底・恐竜・火星を探検だ。撮った写真のキャラやそのワールド自体も好きに変えて遊べるぞ。

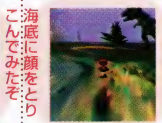
海底に顔をとりこんでみたぞ

大迫力恐竜を発見！撮影だ！

火星で撮った写真の評価です

ギャラリーで作品観賞

セーブした絵やアニメを見よう。友達との交換も可能だ。

作った作品をいろいろ見てみて。いろんな効果がかかってすごいでしょ！こんな絵が君にも描けるんだよ。

64DD

マリオアーティスト ポリゴンスタジオ

タイトル	マリオアーティストペイントスタジオ
発売元	未定（開発：任天堂）
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	ETC
プレイ人数	1人用
備考	64DD専用ソフト・メモリ拡張パック対応 GBパック・キャプチャーカセット対応

開発状況 ？%

ブロックモデラー

パーツの組み合わせで簡単にポリゴンモデルが作れるぞ。

最初からポリゴン（立方体の集合体）を作るのは難しそう…と思う人も、このモードなら大丈夫。いっぱいあるサンプルから好きなモデルを選んで組み合わせたり、変形もできるんだ。

ほら、こんなすごい作品が簡単に作れる

3Dモデラー

腕に自信のある君は、最初からポリゴンを作ろう。

簡単な立方体を組み合わせて、最初からポリゴンモデルを作ろう。作り方を教えてくれるモードもあるし、ボタン一押しで変形したりなめらかになったりと、かなりの親切設計だぞ。

こんなフクザツな形も自在に作れるぞ

ペイントモデラー

作ったポリゴンに色を塗って仕上げにかかろう。

たくさん用意された色や模様、スタンプマークなんかを使って、いろんな角度からモデルをじっくり見て色を塗ろう。こちらもボタン一発や各種ペンツールで楽々とペイントができるぞ。

模様やスタンプを使って、かっこよく塗ろう

観賞やミニゲーム

作品をミニゲームで動かしたり、こった演出で観賞だ。

レースのミニゲームに、自分で作ったモデルで登場！

背景を変えたり各種効果を使っての観賞も可能

つながる広がる『マリオアーティスト』の世界

『マリオアーティスト』シリーズは、各作品単体でも楽しめるけど、リンクさせることで創作の幅がぐっと広がるぞ。例えば『ポリゴンスタジオ』で作ったモデルを『ペイントスタジオ』で色を塗ったり、『ペイントスタジオ』の絵を『タレントスタジオ』のキャラにとりこんだり。つなげることで、より君の想像を、夢をカタチにしてくれるのだ。

「ペイント」で描いた絵を…

『タレント』の洋服にプリント

64DD 巨人のドシン1

大きくなるのは楽しいけれど、なりすぎても困っちゃうな…

タイトル	巨人のドシン1
発売元	未定
制作元	(有)パーラム
価格	未定
発売日	12月1日
プレイ人数	1人用
備考	64DD専用ソフト

開発状況 99%

南海の孤島でボクたちはキョジンに出会う

64DDと同時発売になる『巨人のドシン1』。南海の孤島で巨人を操作して、島を大きくしたり、住民と仲良く暮らしていく、いままでにはなかった新しいタイプのゲームなんだ。スペースワールド'99でも大人気で、会場にあった大きなドシン人形を見上げながらプレイする人も多かったぞ。

これはモニュメントといわれる建物だ。島の住民が巨人の力を借りて建造することができるんだ。全部で16種類のモニュメントがあるんだって

真っ赤なキョジンが出現!!これは?

今回お届けする新着画面には、真っ赤な巨人の姿が!! なんとこの巨人はヘイト巨人と呼ばれ、破壊しかできない巨人らしいぞ。別に怒り狂って真っ赤になったわけじゃないぞ。黄色のラブ巨人にいつでも変えられるんだ。

住民と交流することでハートやドクロが

真っ赤に燃え上がったかのような巨人。髪の毛もたっているぞ

ヘイト巨人になると破壊活動しかできなくなるんだって

64DDという新しい器で体験できるゲームだ

とにかく体験してみて初めてわかった巨人の大きさやおもしろさ。でも大きくなっていく反面、住民を踏んでしまいそうな不安感。なんというか楽しくも切なくもあるこのゲーム。ぜひ一度は遊んでほしいな。

地面を持ち上げます。よいしょっと

ボックスを見つけました。一体何が入っているのかな?

おおっと大変!! 巨人が転んでしまいそうですよ

スペースワールドプレイレビュー

実際に触ってみるまでは『シムシティー』みたいな感じなのかなと思ってましたが、大勘違い。住民を手助けする巨人がかっこよく見えたり、またひどいヤツにも思えたり。とにかく、なんというか巨人と住民の間にプレイヤーが立たされた感覚。でも色々考えずに楽しむのもアリだと思うし…。とにかく遊ぶことが、何よりの結論。大きくなりたいという願望は時として残酷でもあります。(編集部マッシー)

タイトル	F-ZERO X エクスパンションキット(仮)
発売元	未定（開発：任天堂）
発売日	99年12月予定
価格	未定
ジャンル	RAC
プレイ人数	1～4人用
備考	64DD専用ソフト

開発状況 100%

エクスパンションとは拡張のこと。本作は、『F-ZERO X』のソフトに新機能を追加してくれる拡張キットなのだ。遊びつくしたと思ったソフトも、これでもう一度遊びなおせるぞ！

音速再来！コースもマシンも自由自在

カセットとDDをセットした時の画面。ちょっと変わってるでしょ

N64本体に『F-ZERO X』のカセット、64DDにはこの『エクスパンションキット』をセットすれば準備OK。自分だけのコースを作ったり、オリジナルマシンを作ったりすることができるようになるんだ。さらに、新コースまで追加されるぞ。あんなコースがあったらなぁとか、こんなマシンが使えたらなぁっていう夢がかなっちゃうってワケ。さらに64DDの通信機能を使って、誰かが作ったオリジナルコースで遊んだり、自分が作ったコースで誰かとレースをすることだってできるかもしれないぞ。こりゃまさに夢のツールだよね。とりあえず、どんなことができるのかを紹介しよう。

新コースも追加されているから、いきなり遊べるよね

コースエディット

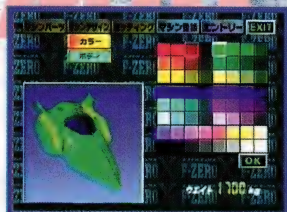
コースエディットとは、自分の好きなようにコースを設計するモード。『F-ZERO X』のゲーム開発スタッフが使っていたツールとほぼ同じ、という本格的なもので、作ったコースはなんと100個もセーブできる。いろんなコースを作っちゃおう。

コースのレイアウトはもちろん、背景なんかも設定できるぞ

コースのバンク（傾斜）角度も設定可能。上手く考えて設定だ

コース上のピットエリアやダッシュボードも設置していくんだ

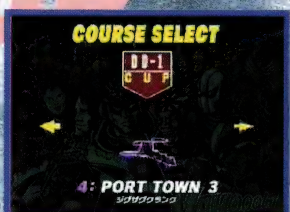
クリエイトマシン

パーツを組み合わせてマシンを作成するモード。ボディ、リア、フロント別に用意されたいくつかのパーツから、ひとつずつ選んで、それを組み合わせてマシンを作る。さらにマシンのカラーリングやマシン性能を設定すれば出来上がりだ。簡単、お手軽に作れちゃうぞ。

マシンのカラーリングを設定。好きな色のマシンを作ろう

マシン性能も自由自在。オリジナルの最速マシンを作れ！

オリジナルカップ

30台のマシンで順位を競い合うグランプリモード。『エクスパンションキット』をセットすると、新たに2つのカップ戦、計10コースが追加されるぞ。さらに、自分の走ったコースを、各コース3つずつセーブできるなど、64DDならではの機能がてんこもりなのだ！

グランプリのコースセレクト画面に、2つのカップが追加

腕に覚えのある人は、ぜひとも挑戦！キミは勝てるかな？

64DD

現代大戦略 Ultimate War

ウォーゲームファンの定番『大戦略』シリーズが64DDに上陸！

タイトル	現代大戦略 アルテミット・ウォー
発売元	未定（開発：セタ）
発売日	99年12月予定
価格	未定
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1～4人用
備考	64DD専用ソフト
	振動パック対応

開発状況 90%

知略の限りを尽くして、作戦を展開するウォーシミュレーション。今回は、現代の実在兵器を使い、架空の戦闘をシミュレートするというもの。シリーズ初の新システムでリアルさもUP！

あの大戦略シリーズが64DDに登場！

199X年、緊張する朝鮮半島にソビエトが介入を開始。プレイヤーは、米軍の司令官となり、日本政府の依頼で、国内に侵入したソビエト軍と戦う米軍を指揮する。スペースワールドでは、そんな仮想シナリオの一部を遊ぶことができた。製品版では他のシナリオも用意されているようで、登場する軍も、西ドイツ・イギリス・フランス・NATO軍などがあるらしい。恐らく通信対戦もできるだろう。

イージス艦から飛び立つヘリ。オープニングのワンシーンだろうか

もちろん潜水艦も登場。つまり対潜哨戒機も登場ってことだね

ヘックスのない新システム

通常のウォーシミュレーションによくある6角形のマス、ヘックス。いままではヘックスのマス目を移動するという移動方式だったが、今回の64DD版はそのヘックスを廃止。まったくの新システムを導入した移動方式をとっている。もちろん、それにともなって戦略も変わってくるだろう。

兵器に設定された時間によって、移動距離などが決まる方式だ

ライブ感覚の戦闘シーン

今までのヘックス式では、野砲など特殊な兵器以外は、隣接したマスにしか攻撃できなかった。が、今回は、戦車などでも離れた敵を攻撃することができるようになった（もちろん有効射程はある）。戦闘シーンも、まるでテレビの生中継を見ているかのような臨場感があり、演出がとてもリアル。

リアルタイムのライブ放送を見ているような感覚の戦闘シーン

地上戦と航空戦

本作では、地上戦と航空戦が別々になっている。地上戦はプレイヤーが操作するが、航空戦はCPUが担当する。プレイヤーは、航空機の出撃命令を出すことができても、直接細かく操作することはできないのだ。つまり大まかな指令だけを与え、戦闘はCPUに任せることとなる。

戦闘機はもとより、陸戦の支援となる地上攻撃機もCPUまかせだ

スペースワールドプレイレビュー

斬新な新システム。シナリオに期待！

ゲームの特性上、短時間のプレイではなんともいいがたいけど、新感覚のシステムはなかなか興味深い。グラフィックも綺麗。CPUの思考時間は、相変わらずの長さだが、それはSLGの常。あとは仮想シナリオの内容に期待だ。
（編集部：ケイ少佐）

個人的には自衛隊でプレイしたかった…

日本プロゴルフツアー64（仮）

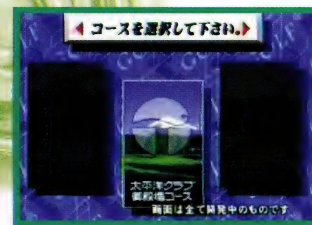
64DD

セタが自信をもって64DDにおくる本格的ゴルフゲームの決定版!!

タイトル	日本プロゴルフツアー64（仮）
発売元	ランドネットDD
発売日	99年12月予定
価格	未定
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
備考	64DD専用ソフト メモリ拡張パック

開発状況 90%

N64では『栄光のセントアンドリュース』を発売し、ゴルフゲームファンから高い評価を得ているセタが開発を担当。きれいな画面とリアルなキャラの動きが印象的な本格的ゴルフゲームだ。

独得の操作性はそのままにコースの作り込みはさらにアップ！！

選択できるコースは日本でも有数の名門コースばかりだぞ

オリジナルキャラもバッチリ作れる。君もタイガーウッズを目指せ

遊べるコースは、99年度の実際のプロゴルフトーナメントで使用された名門コースばかり10コース。また、プレイヤーとして実際にトーナメントで活躍するプロが実名で多数登場する予定なので、まさに気分はプロゴルファーだ。もちろんオリジナルキャラを作成することも可能だぞ。使用するボールやクラブを自由に選択して、個性あふれるプレイヤーができたら、トーナメントに参加して賞金王を目指そう。3Dスティックを弾くアナログ感覚のショットは今回も健在だ。個性的な名門コースで、思う存分ショットしよう。

スペースワールドプレイレビュー

進化を重ねたセタのゴルフゲーム

『栄光のセントアンドリュース』で培われた基本的なシステムをベースに、進化を遂げた感じのこのゲーム。きれいに描かれたコースやスムーズな動きを見せるキャラクターのスイングなど、とことんリアルなゴルフゲームを目指して作られているのが特徴だ。（編集部：わたる）

井出洋介の麻雀塾

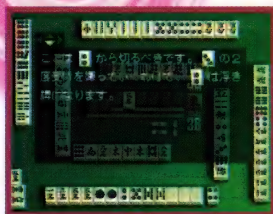
64DD

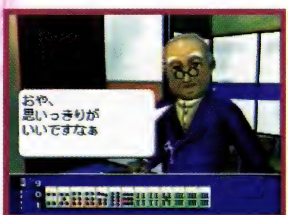
初心者から上級者まで安心して遊べる麻雀ソフト

タイトル	井出洋介の麻雀塾
発売元	未定（開発：セタ）
発売日	99年12月予定
価格	未定
ジャンル	テーブル
プレイ人数	1人用
備考	64DD専用ソフト メモリ拡張パック

開発状況 90%

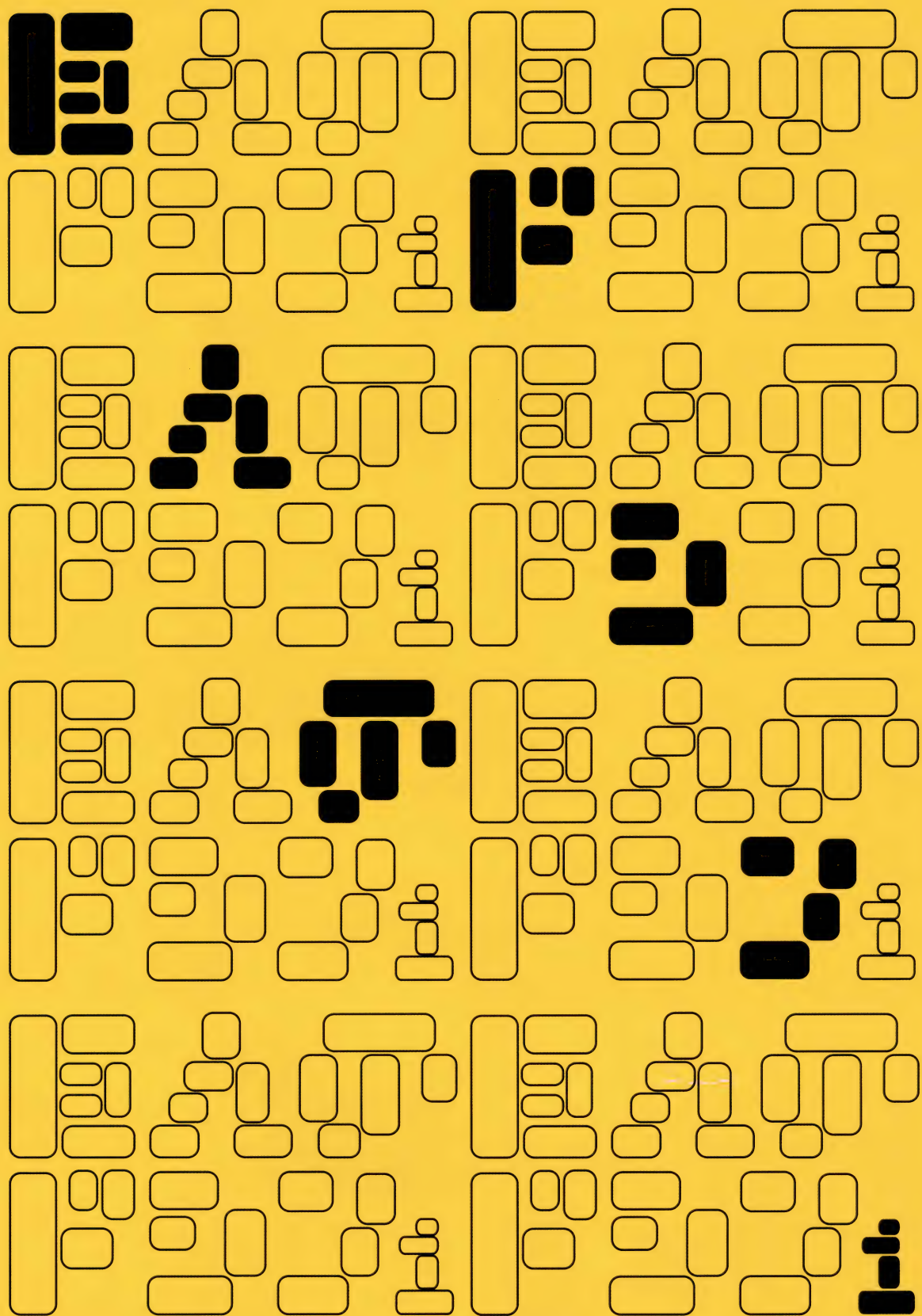
優しい語り口でお馴染みの井出名人が登場する麻雀ゲーム。奇をてらったところのないオーソドックスな作りのゲームで、だれでも安心して遊べるようになっているぞ。

こちらも麻雀ゲームでは定評のあるセタが開発を担当しているので、できあがりに不安はなさそうだ。初心者向けの入門モードでは井出名人が親切に麻雀の基礎を教えてくれるし、麻雀を研究したい人には有名名人のプレイを井出名人が解説してくれるモードがおすすめだ。登場する3Dのキャラクターのセリフまわしもなかなかユニークで楽しいぞ。このゲームで麻雀の腕を鍛え上げて、君も井出名人みたいに麻雀のプロを目指してみたらどうかな？

メモリ拡張パック対応のためか牌もきれい？

麻雀の基礎から勉強できるのだ

個性あふれるキャラクターがたくさん登場するのだ

スペースワールドプレイレビュー

安心して遊べる正統派の麻雀ゲーム

これといった奇抜なアイテアやモード（脱衣モードとか？）はないけれど、しっかり、じっくり遊べそうな麻雀ゲームだ。スペースワールドでは、コンピュータの強さなどのバランスまでは、チェックできなかったけれど、安心してあそべそうな感じだったぞ。（編集部：わたる）

「巨人のドシン1」（アゲ・サ・ゲーム南国風） 1999年12月 発売予定

NINTENDO64専用ディスクドライブシステム 64DD

非公式ホームページ http://www.kyojin.com/

「巨人のドシン1」から始まる64DD。

64DDとランドネットで“遊び”が変わる。

ランドネットって何?

ランドネットは、64DDとネットワークを使った新しいサービスです。

●ランドネットならこんなことができる●

新データをダウンロードして追加できるから、一度クリアしたゲームがまた新たに楽しめる!

ネットワーク上の情報広場で、いろんなデータのアップロード、ダウンロードが自由自在!

通信で離れた相手と戦ったり、ネットワーク上のゲーム大会に参加したりできる!

もちろん、インターネットやE-メールだってOK!

1999年12月 ランドネットはいよいよサービス開始!

今後の最新情報を見逃すな!

詳しくは、これからの各ゲーム誌をチェックしてネ!

http://www.randnetdd.co.jp/

ホームページでもランドネットのいろんな情報が見れるよ!

株式会社ランドネットDD

特製シール VOL.38

スペースワールド特製シール&64ドリーム3周年記念シール

プリクラ風ミニシールだよん

カセットの上面に貼ってね

ビーストウォーズメタルス64
V-RALLY EDITION99
64花札～天使の約束～
プロ指南麻雀「兵」
電車でGO!64

↑ごめんなさい。忘れてました

NINTENDO64
トランスフォーマー
ビーストウォーズ
メタルス64
1999.10.1
ON SALE
7,800円（税別）
あのメタルス戦士が64で大暴れ!!
コンボイが吠える!ラットルがツっこむ?
アニメと同じく、騒がしくてごめんなさ〜い
CYBERTRON
DESTRON
ラットル
「おいら達はゲームでも喋りまくり!!」
コンボイ
「この星の未来は君に任せた!」
メガトロン
「待っていたのだよ、この時を」
チータス
「ミニゲームもめっちゃ楽しいジャーン」
3モードチェンジで
宿命の対決!!
1〜2人用
振動パック対応
バックアップ機能付き
64GBパックがあるとより楽しく遊べます。
1対1の真剣勝負
3モードチェンジが可能
一撃必殺メタルスショット
よくわかるビースト図鑑付
—あそびは文化
タカラ
©T.P.C / Takara / テレビ東京 ©TAKARA CO.,LTD.1999
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
Nと NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。 Licensed by NINTENDO
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA

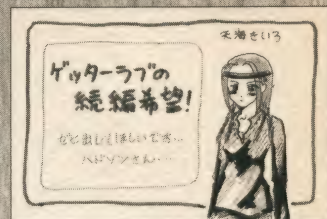
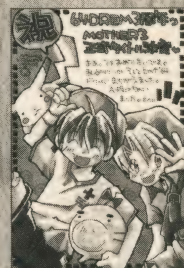
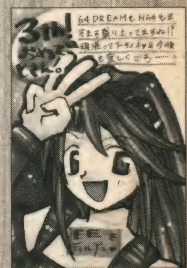
というわけで新学期よろしくロクドリエンタメもちょい模様替えです。んちわ、編集部いちの巨人ファン、マッシーです。来月からはファンクラブなんかもちょいと変わっちゃいますよ。

NOVEMBER

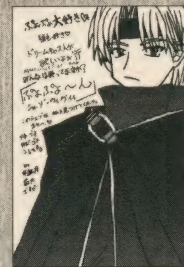
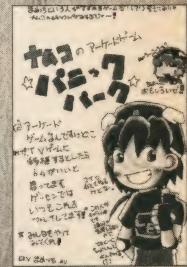
スペースワールドは大盛況でした

"RokuDori" Entertainment Topics!!

「朝の連続テレビ小説『すずらん』に犬山犬子さんがでていたのでびびったよ」千葉県／緑山田さん。そう、マッシーもたまたまみて驚きました。『ポケットモンスター』のニャースの声でおなじみの犬山犬子さんが俳優（女優か）として出演なさってるんですわ。声もニャースとまではいかないけど、あんな感じだし……。ちょい笑いました。そーいや昔『マー姉ちゃん』っていう番組にも声優デビュー前の島本須美さんが出てたりしていたのを思い出しました。ちょっとマニアックだったか……。「パンキチグッズ出してくれえ～」大阪府／いわし利佳さん。パンキチというのは『ゲッターラブ』に登場するマスコット。今じゃタレパンダブームだけど、ドリーム編集部の「ゲッターラ部」（うわ、ちょっと懐かし）では大ブームでした。でもなぜパンダだったのかはいまだに不明。「ヌル軍部ではM:TGがブームなようですが、N64のゲームでブームになっているものはありますか？それと今年はヌル軍部強化合宿はしないんですか？」新潟県／マット二等兵さん。ヌル軍部では相変わらずM:TGのポータル三国志がブーム中で、ヒマさえあればやってます。ゲームかぁ。でもやっぱりやるのは『ゴールデンアイ』かな。この前も盛り上がったし、『ゲッターラブ』も久しぶりにやっちゃいました。いろんな意味で盛り上がったのは『PDウルトラマン』や『VIEW POINT』だ。とりあえず年末の『マリオパーティ2』に向けてオリジナルパッドでも作ろうかねって感じですな。「エンターネットは止めて欲しいです」神奈川県／ひろこみのさん。まーかなりサムい、この語呂合わせは編集部でも大不評。E電よろしく死語になるのは間違いないんだけど……。記事書くときに困るんだよね、「エンターネットサービスで盛り上がろう」なんて書かないといけないときは、ちょっと辛いぞ。「某カードゲームの大会では大変なことがあったようですね。東京以外でもゲームショウとかはできないんでしょうか」和歌山県／ふみんさん。そーだよね、ゲームショウ関係は東京というか、幕張メッセや有明で行われることが多いよね。トラブルのあったあのゲームのイベントは異例の東京ドームでやったんだけど、確かに地方のみんなは行けるチャンスが少ないよね。任天堂なんて関西の企業なんだから、関西でもやりゃいいのにっていうハガキも多かったんだ。昔のハドソンのキャラバンみたいに全国でできるイベントとかがあればいいのにと思います。ところで任天堂スペースワールドに行った人はいるかな? 今年はすべて一般開放日だったので、編集者やら子供達やらでごったがえしていたんだ。またゲームショウではおなじみなんだけど、スペースワールドでは子供が多いせいかコスプレイヤーはちょっと控えめでした。「64DDは買うべきでしょうか」東京都／越戸さん。これは買いたいソフトがあれば買いだとは思うんだけど……。その将来にはドルフィンがあるので、長い間つきあえるハードになるかどうかと聞かれると違うと思うぞ。ただ、出てくるソフトは通常では考えられなかった楽しみ方ができるものもあるので（『巨人のドシン1』とかね）、新しい遊び方を楽しみたい人は買いだと思うな。マッシーもスペースワールドで触ってみたけど、思ったより楽しめたので、ちょっと購入を考えてもいいかなと思ってます。「RPGはどうですか」神奈川県／みっふぃーさん。いいんじゃないRPG。『ドラクエ7』に『ポケモン金・銀』、『マリオRPG2』の3本が発売が近そうなので（ドラクエはPSだけど……）これだけあれば文句ないんじゃないでしょうか。

【あてさき】 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

←東京都／Ellenさん。ぜひ欲しいんだけどね

↑福岡県／きりしま成子さん。4年目も!!

↑山口県／松村やゆよさん。サンクス!!

↑富山県／GE爆誕さん。ヨ、ヨッシー?!

↑東京都／水月りあさん。今後もよろしく

↑富山県／水無月雨天さん。64登場決定

↑山形県／まめっちさん。これはグーだ

↑愛知県／めっきーさん。知ってるぞ～

↑大阪府／朧月十夜さん。シブイぜ

今月の肖像画

福岡県／つるぎのまいさん作。誕生日覚えててくれてありがとう。23日、お年頃な27才になります。

今月のお酒

20才未満禁

「夜光虫」ワイン

先日行われた「夜光虫」船上パーティのお土産。味はさっぱり系のカリフォルニアワインでした。

東京湾クルーズの船上パーティ。私はアテナ担当なので招待されていたのに、行けなかったのでした。ゲームはいいデキだよ。

ベストマッチゲーム	夜光虫

第24回 祝・連載2周年。スペースワールドの感想など。

昨年の当コーナー1周年記念で、スペースワールド開催延期&ゲームショウへの非出展で、任天堂に毒づいたバチが当たったのか…スペースワールド初日にえらい目にあいました。

私事で悪いけど、まずその「えらい目」を報告。8月27日からの任天堂スペースワールドの前日。早起きをしなければいけないのではりきって準備していたら、とつぜん腹部の激痛に襲われ、はいずって119番に電話。救急車で病院に運び込まれた。あまりにも痛いので**モルヒネを注射されて超ハッピー！**、もといい意識モーロー。で、スペースワールド初日の朝、目が覚めたら病院で寝ていた。退院は翌28日で、2万7千円の請求…。診断書には「急性腸炎。1週間の自宅療養を要する」と書いてあったが、そんなヒマがどこにあるんじゃい！と、29日の最終日は出かけました。この病気騒動は去年の私の文句に対する**任天堂の祟りだ**（わりとウソ）。今後は毒舌を控えよ。**なるべく。**

つーわけで、なんとか行けたスペースワールド。3日間で17万人が来ただけあってすごい盛況。開場前に着いたけど、人気ゲームは1時間は並んだ。東京ゲームショウに任天堂が出展したら、お客が入りきらないかも。そういう意味で任天堂だけの催しが、結局は必要なのかもね。で、プレイした感想は**ピカイチが『マリオRPG2』**。戦闘時のアクション要素が前作よりもさらに磨きがかかった感じ。おもしろすぎ！次に**『ゼルダの伝説外伝』**。お面をかぶってリンクが変身するのも楽しかったけど、私はインゴーとのレースに熱中してしまった。あと**『ドンキーコング64』**。ミニゲームだけでもかなり楽しいし、本編ももちろん最高。

一方、**残念ながら期待はずれだった**作品は…言っていいかな。でも言おう。『MOTHER3』。セリフはさすがにクールだったし、音を使う戦闘システムも斬新だった。でも、ダンジョンが間延びしてる感じで、ダラダラ歩いたり乗り物に乗ったり。なので任天堂の人に感想を聞かれて、はっきりとイマイチだと答えた。こういう声が反映されて、もっと良くなるといいな。

なお、プレイを断念したのは1時間半待ちだった『星のカービィ64』。これは他の編集スタッフに聞いたら、大好評だったよ。

ただし**10分くらいプレイしただけで、ゲームの良し悪しは測り難い**と思うので、今回書いたことは参考程度にしてね。これは点数評価をしない本誌のスタンスに通じるものだな。

ところで64ドリーム10月号の発売1日前に出た週刊「ファミ通」見た？あれ、ひどいよ。だってこっちにはない『ゼル伝 外伝』などの情報が、でかでかと、ストーリーまで載ってたもん。**64専門誌をバカにしとんのか!!**と怒り狂った私でした。今後こういうことはやめてもらいたい。プリプリ。あ、また任天堂に毒づいてる。さて、次はどんな病に倒れることやら（苦笑）。

Q アンケートハガキと編集部の郵便番号が違うのはなぜ?
大阪府／いわし利佳さん 他多数

「料金受取人払い」に関係がある。

本誌とじこみハガキは郵便料金が無料。これは郵便局に承認番号をもらうことで可能になる。一方、投稿ハガキなどは普通郵便なので料金は読者が払う。その区別として郵便番号が違うのだ。ただし、とじこみハガキと同じ郵便番号を書いても、無料にはならないので注意。見本や申請書等を提出したハガキじゃないと郵便局は受け付けてくれないぞ。

ちづる姐さんの恋愛相談コーナー

「僕は高校3年生で、茨城県の大学に推薦入学（高い確率で合格）するか、片思いの彼女がいる千葉の大学に進学するか迷っています」。茨城県の2004年任天堂就職予定さんのお悩み。なお「推薦の関係上、10月号に載らないと間に合わない」とのこと。もう間にあわないね。ゴメン。ていうか、わざと遅らせました。というのも、好きな女(男)の子を追っかけて進学した例は多数知ってるけど、その2人がめでたくゴールインした例はなく、逆にひどくこじれたという話ばかり…。思いを打ち明けるだけなら近くにいなくてもいいんとちゃう？と思うし、千葉に行ったら行ったで、それは君の運命なんだとしか言いようがない。ともあれ、進路をどう決めたかご一報下さい。時間の許す限りお返事さしあげたく存じます。

今月のすいか

韓国生まれのシマリス。4才。暑さがことに苦手なのでちゅ。

「この本が出る頃には、もう涼しくなってるといいでちゅな～」今年も、巣の中では一番涼しい場所にてグッタリしてます。

おハガキ募集

コラムのテーマ、似顔絵、相談等々何でも大募集。官製ハガキ・封書・とじ込みハガキいずれもOKだ。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

木版画／北河 忍

はみだしチャット 「太らないお酒の飲み方を教えて！」（滋賀県・今坂奈津美さん）。お酒のカロリーはすぐ消費されるのであまり気にしなくていいけど、おつまみを食べすぎないことかな。私は飲む時はほとんど何も食べません。が、これって体にはよくない飲みです（参考にならなくてゴメン）。

スペースワールド'99でこんなヌルを発見!!

バモス!! マッシーだ。行ってきたよスペースワールド。熱いし遠いし人多いしで大石恵の写真集も買っちゃたよ。それと子供連れでやってきて、会場で寝ていたおっさんたち。ここは警察じゃないよ

ゲームイベントはアリなのか?

東京だけで行われる驚異のイベント。コスプレイヤーもパニオン狙いもみんな集まれゲームをやれ!!

RESEARCH

アリ、ナシでいったらアリ

アリでしょ。ゲームショウ。それも招待客だけのプレスデー。プレスっていってんのにガキが混ざってたり、どーみても違う入り口からこっそり入って来ちゃった妙なおっさん達がいるのが不思議だけど、やっぱアリ。きれいに着飾ったパニオンのねーちゃんが丸暗記のゲームの説明をしていて、「それじゃ、何メガなんですか?」ってきくと「アルファオメガです」なんて平気で答えてくれるしね。「ポケモンで言うとなんですか?」って聞いた時に、「もちろんピカチュウ」です。って他メーカーのゲームなのに答えてくれるぞ。でもしつこくパニオンをビデオカメラとかで撮影していると警備員さんにつまみ出されちゃうんだ。前なんか某メーカーのおえらいさんがそれやって大変だったんだから……。あと、タダでもらえるノベルティグッズ。これはもう争奪戦でしょ。1人で何個ももらっちゃったりしてね。それと最近はコスプレが多いよ。格闘ゲーム系のおねーちゃんキャラなんてほとんど半裸だからね。なんかエロイベントばっかりな気がするけど、メインはゲームっしょ。発売前のゲームがタダでガンガン遊べるんだもん。もーここで遊んだら買わなくてもいいや、っていうくらい遊んじゃうな。ここでやっといてよかったよってソフトもあるよ。それは出荷数が少なくて二度と手に入らないソフトってことなんだけどね。問題は幕張とかへの行き方とやすくておいしい店を探しておくこと。メッセ近辺の飯屋は高すぎ。そしてまずすぎ。それだけ確保しておけばゲームショウもオッケイさ。

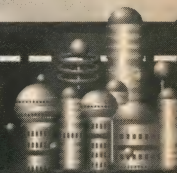
アリ、猪木でいったらアリ

アリでしょ。ゲームショウ。でもあの人混みは耐えられないよ。ゲームプレイするのに30分待ったり、入り口で待たされたり、これが夏なんかだとTシャツは汗でぐっしょりヤな感じだ。よくコスプレの人は暑くないよな。それと配られるチラシの多いこと。ほとんど帰るまでに捨てちゃうけど、全然エコロジーじゃないよね。それから迷子。あと子供達だけで来ている集団。ほとんどが野球帽でリュックしょってて、横に歩いているよね。会場限定販売なんてブースがあったら、これこそまさに生き地獄だね。どっかのイベントではあまりにも人が多すぎて大パニックになって大変だったらしいけど、あれは子供泣きますわ。よく大人が競馬場とか競艇場を悪くいうけど、ある意味ゲームショウもそれに近いよ。いや、もっとひどい時だってあるぜ。なんせ場所が場所だけに電車賃だけで往復2000円なんてザラだからね。で、またそんな子供の財布狙うヤツなんかもいたりして、結構大変。結局ゲームショウってユーザーの為にやってるんじゃないの?って疑問になることが多いよ。最近はそーでもないけど、代理店とパニオンとメーカーのなんだかわからない宴会がよく繰り広げられていたけど、そんなことするひまあったらバグでもとれよって言いたくなったよ。とにかく大変だけど、いろんな楽しみがあるってこと。これかいてる今も東京ゲームショウのことで頭いっぱいだもん。プレステ2はやっぱ買いだよね。ドラクエ7は体験できるのかな。とりあえず始発で幕張にレッツラゴーだぜ。

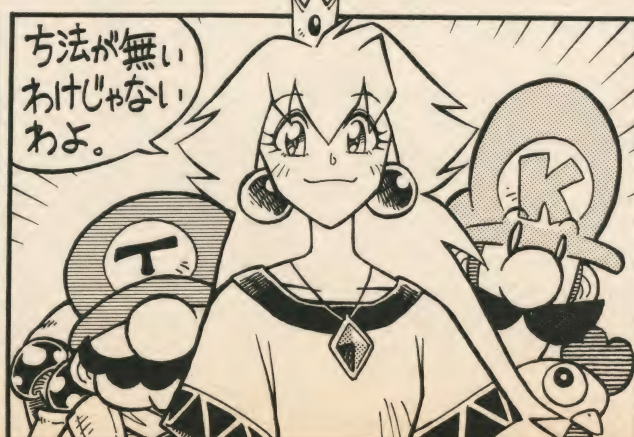
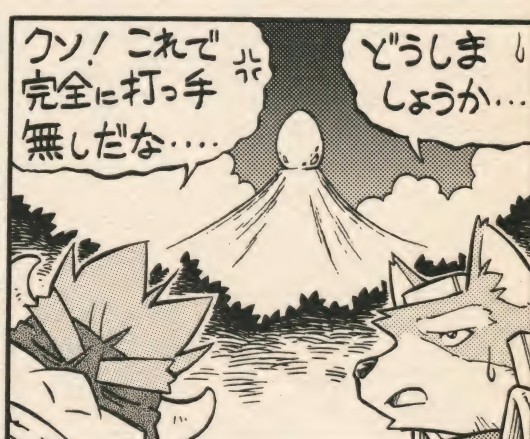
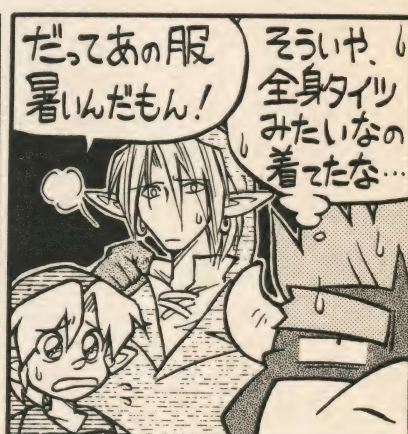
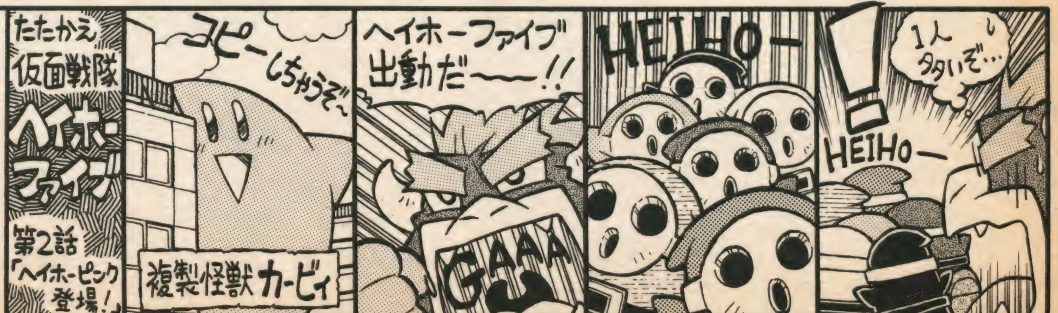
結論 CONCLUSION

東京という場所のみで繰り広げられるメーカー、代理店、ユーザー、出版社などの複雑なからみあい、それがゲームショウ。発売前のゲームをタダで遊べる。銀河鉄道に乗り込む動機に近いが、それはそれでアリ。ホント地方でもやってほしいって感じだよね。それと幕張メッセは遠すぎです。動く歩道を造ってください。いや、マジで。心から願います。

ゲームショウなのかコンパニオンショウなのか、とりあえず見物。

【あて先】

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ヌルゲーリサーチ200X」係

SHIGEHISA.NAKAUE

前回のあらすじ「いつものメンバーが、いつもの調子で謎の島に遭難しております。」

いつもは2Pで終わりなのですが、今月はまだあります。ーと、次のページをめくる前に4コママンガで一息いれましょう。では続きをどうぞ。

と・に・か・く！
「風のさかな」を目覚めさせれば、きっとこの島から出られるわョ♪

さすが、4Pマンガ

あっ、テメェーー！
数少ない貴重なページをでっかいコマで消費しやがって！！！

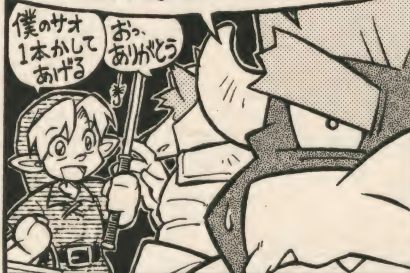
あー！ズルイですよ
自分もどさくさにまぎれて目立とうなんて！
僕も出たい！

HEIHo—

オマエが一番もったいない……
ふみっ

とにかく、「風のさかな」ってヤツを起こしに行ってみるか……。

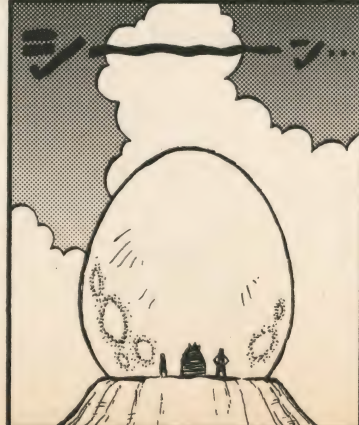
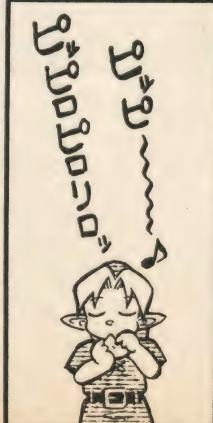
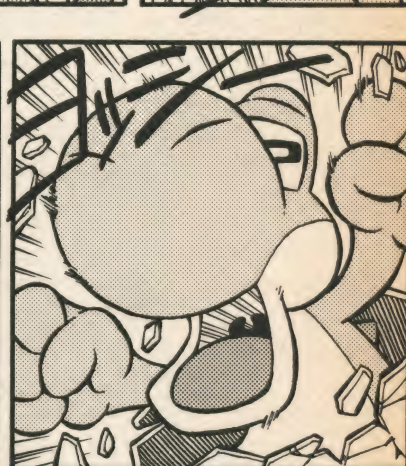
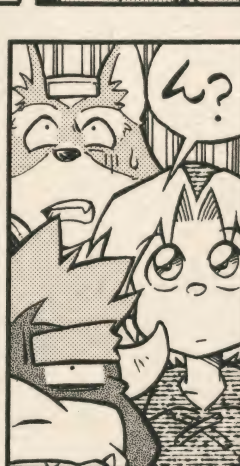
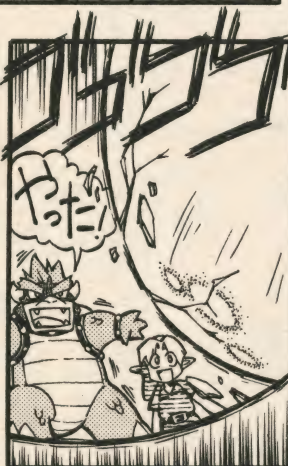
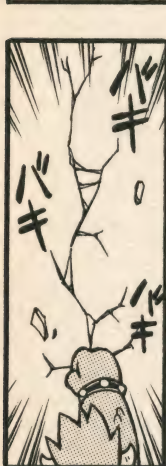
ちなみに、先に言っておくが、「風のさかな」を釣りに行くわけじゃないゾ……
僕のサオ1本かしてあげる
おっ、ありがとう

ドーンッ

思ったよりも、デカイな……

よし、リンク！オマエのオカリナの出番だ！
うん！

ピッピ〜〜〜♪
ピッピロピロリロッ

シーーーーン…

……アレ？

とりあえず、帰れたのでEND…

Dream Drunker Dash
~Episode 1~

今回の元ネタ分かりますか？分かりますよね（笑）。そう『ゼルダの伝説～夢をみる島～』です。このネタGBカラー対応版が出たときに描こうと思ったんだけど、どうしても1Pに話がおさまらなかったので、断念したんですヨ（泣）。でも今回、担当編集のマッシーさんに好きな内容で描いてもいいと言われたので（しかも、前・後編合わせて7Pも!!）思い切って描いてみました。やっぱり僕はゼル伝が好きなんですなあ…（笑）。GBとN64の新作ゼル伝が発売される日を心待ちにしていゼル伝バカの中植でした!!(その時はやっぱりゼル伝ネタを描いてるんだろうなあ)

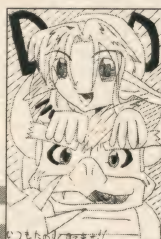
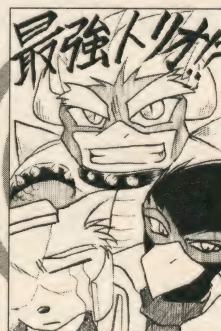
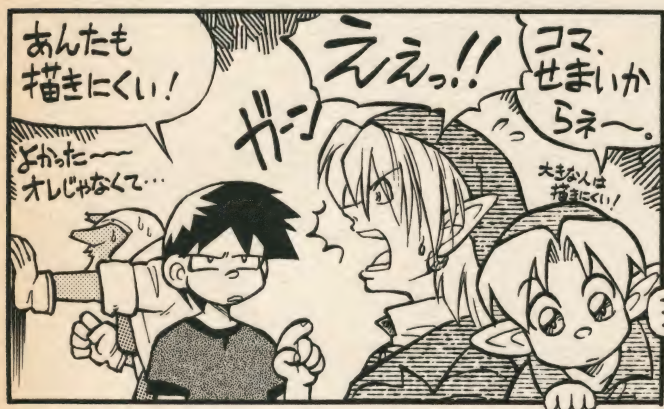
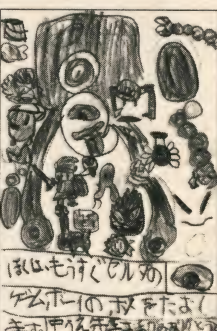
……というわけで、中植せんせの奮闘ぶりいかがでしたか？担当編集のマッシーです。にしても連載ものでこれだけファンレターがくるものは64DREAM始まって以来です。みなさんお便り本当にありがとうございます。まだまだDDスペシャル続きますよ。

Dream Drunker Dash!! SPECIAL

ついに5Pも占領してDDスペシャルをやってしまいました……。他のページのコーナーを楽しみにしている人、ゴメンナサイ（笑）。来月からはいつも通り2Pに戻るので安心して下さい。それにしても、さすがに5Pもあると描くのも大変ですな。でも機会があればまたやりたいので（注：年末予定してますよbyマッシー）、皆様これからも応援してください(by中植)

←埼玉県／バンさん。このクッパなんだかとってもカワイイですね。リンクといいコンビです

←愛知県／かりごりらさん。今回のDDでラストにちゃっかりヘイホーが助かってるあたり、あなどれないキャラです

←広島県／三好まさひろさん。いつも、一所懸命たくさんのキャラを描いてくれてありがとう。もうクリアーできましたか？

←岡山県／あさひさん。DDのファルコは「憧れの人がクッパ」という設定にしています。だから「クッパのアニキ」です（笑）

いつもたくさんのお手紙ありがとうございます！

さて、最後にいきなりクイズ問題!!

「今月号のDDの3P目でリンクが吹いている曲は何でしょう?」
正解者の中から抽選で5名の方に中植お手製、DDオリジナルポストカードセットをプレゼント!
締め切りは10/21という事でお手紙もまってます。

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13（株）毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『DDD』係り

中植せんせへのファンレターは「DDD-FL」まで。そのうちファン会報誌なんて作りましょう。ぜひ。

シミュレーションRPG
総力攻撃特集
戦いの火蓋がきられ、戦火は拡大する。
いつの日にか戦争は終わり、それは伝説になる…
P.66～
スーパーロボット対戦64
「CHAPTER 0のストーリー紹介」
P.72～
ファイアーエムブレム
「今までのまとめ & 攻略続編」
P.60～
オウガバトル64
Person of Lordly Caliber「最終攻略編」
11
64DREAM
SPECIAL
NOV.1999

タイトル	オウガバトル 64 Person of Lordly Caliber
発売元	任天堂(開発元:クエスト)
発売日	発売中
価格	7800円
容量	320M
ジャンル	シミュレーション RPG
プレイ人数	1人用
備考	バックアップカートリッジ

Person of Lordly Caliber

「オウガバトル」の道のり。最終攻略

戦争か平和か…

パラティヌス王国独立のために、「オウガバトル」の再来を阻止するために戦うマグナス。最終攻略である今回は、マグナスとともに戦ってくれる人々を仲間にする条件や、各章のチャートを紹介しよう。さらに、入手困難なアイテムの入手方法も紹介するぞ。まずは、強力な魔法「竜言語魔法」の入手方法と、光と闇のペドラの入手方法を記しておこう。

竜言語魔法入手先

竜言語魔法	入手場所	入手方法
アニヒレーション	アルバ地域 ジオヘルの村	ショップで販売
	パーフェスの地	埋もれた財宝（ソンドリオの右の方）
ホワイトミュート	蒼きバジリカ	埋もれた財宝（クレモナ右方の森の上）
メテオストライク	中央路ダーダネルス メルフィ	1、5、15、21日の18時から22時。市場で販売
テンペスト	凍土アージェント	埋もれた財宝（ファーノの左にある橋の下の方）

光のペドラ

3章以降に行けるようになる「ギュールズ丘陵」を攻略後、7時～21時までの間に「ムジの町」へ行き、娘捜索の頼みをひき受ける。次に「ヴォルムス採掘場／ヴォルムス採掘場」へ行き情報を聞く。その情報に従い、攻略後の「イタカ山域／宿場町カトヴィック」を訪ね「父からの手紙」を渡せばOK。

闇のペドラ

2章以降に行けるようになる「ソアソン台地」を攻略後、「ジラムの村」へ、ヘルハウンドのいるユニットで向かおう。そして、その村で、戦闘に巻き込まれて愛犬を失った少年の情報を聞き、再び村を訪れると少年が現れる。その少年にヘルハウンドをプレゼントすると、闇のペドラが手に入る。

Prologe 顔を伏せ、重く重く歩くひとびと
Capter 1 後ずさることは許されず、言葉も理もないままに…

GAME START

選択

南部辺境
テニー平原 / 十駄のスタビロ

火種
ヴォルムス採掘場 / 奸人クァド

遊撃指令
クレネル峡谷 / 羅綺のエフェミネット

進むべき道
地境マイリージャ / 雷同のゾーンタク

2つのマップをクリアすると次のマップへ進める

問いかける者
ゼノビア国境 / 疾風のデボネア

革命軍
ヴォルムス採掘場 / 累卵のヴァルナ

選択

旅立ち
グンター山麓 / 獄長マキシ

冥い波動
中央路ダーダネルス / 流連騎士アリオーシュ

南部独立
アルバ地域 / 南部将軍ゴデスラス

ライバル登場

「南部辺境」攻略前に、ディオにケンカを売られるシーンがある。ここで「分かったよ」を選択し、「革命軍」攻略後の選択で「………」を選ぶと、ディオが行方不明に。

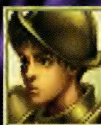
この選択だけならどっちを選んでもいいが…

ディオメデス・ラング

粗暴ながらも明るい性格で、マグナスのよきライバル。マップ攻略前に、数ユニットとともに仲間になる。

レイア・シルヴィス

マグナスと同じで、士官学校を出たばかりの戦士。勝ち気な性格で、マグナスに対抗心を持っている。「遊撃指令」のミッション開始前に仲間に加わってくれる。

トロア・タイトン

マップ攻略中に「交易の地エルゴレア」へ訪れると仲間へと志願してくる。のんきな性格のファランクス。

運命の選択

攻略後のフレデリック救出のイベントで「………」を選択すると、5人のゼノビア人とアンキセスが仲間になる可能性がなくなる。当然、物語にも影響がでてくる。

まさに運命の選択。さてどっちを選ぶ？

カトレーダ・ビラル

攻略中に「農産の地ケーズ」を訪れると仲間になることを志願する。解放後彼女のユニットで「インエケル」を訪れると「天使のブローチ」がもらえる。

アスナベル・ビラル

カトレーダに出会っていれば、攻略後に仲間になることを志願する。彼のいるユニットで「キンジア」を訪れると「鬼神のヘルム」がもらえる。

Chapter 2　世界は暗く、道らしき道一つすらなく

理想と現実
SCENE クレネル峡谷 / BOSS 不軌者ナガテ

亡国の騎士
SCENE 地境マイリージャ / BOSS 中央騎士レイド

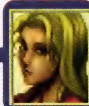
堅牢地神
SCENE ソアソン台地 / BOSS 堅牢地神アンキセス

選　択

古の都
SCENE セイブル低地 / BOSS 鳴弦士リーデル

様々な想い (a)
SCENE アウドヴェラ高地 / BOSS 遊糸のダスト

様々な想い (b)
SCENE アウドヴェラ高地 / BOSS 遊糸のダスト

古の都
SCENE セイブル低地 / BOSS 鳴弦士リーデル

まとわりつく不安
SCENE イタカ山域 / BOSS 中央騎士レイド

西からの来訪者
SCENE アジャール平原 / BOSS 仇波のロベール

「険しき道」攻略前なら、どちらも行き来できる

伝説の地
SCENE ケレオレス山域 / BOSS 幻日のジオルス

選　択

「私情を捨てる」

「和解を目指す」

険しき道 (a)
SCENE ウェンティヌス地方 / BOSS 堅牢地神アンキセス

険しき道 (b)
SCENE ウェンティヌス地方 / BOSS 冥煌騎士ボルドウィン

ボルマウカ人解放

最短ルートで進みたければ、2つのマップをとばして「イタカ山域」へ行けばよい。ただし、アイーシャ、リーデル、ヴァドの3人は仲間にならない。また、「セイブル低地」と「アウドヴェラ高地」はどちらを先に攻略してもよいが、「セイブル低地」を先に攻略するほうが簡単。ストーリー的にも、どちらを先に攻略するかで少しだけ変わるのだ。

アイーシャ・クヌーデル

攻略中「農産の地ブルド」で仲間に志願。ただし1章の「革命軍」で「俺にはできない」を選択した場合のみ。

リーデル・クライン

マップ攻略後、民衆の支持率が中位以上なら仲間になることを志願する。支持率は拠点を解放すると上がる。

ヴァド・オロキ・ズレンカ

「様々な想い」を攻略済みで、「まとわりつく不安」攻略後に生きていれば仲間になることを志願する。

シィン・コクトー

民衆の支持率が中位以下で、攻略中に「コパーマイン」を訪れると仲間になることを志願してくる。

サラディン・カーム

作戦終了後に仲間に志願する。ただし1章の「革命軍」で「俺にはできない」を選択した場合のみ。

父の運命

「険しき道」攻略前のイベントで「私情を捨てる」を選択すると、父アンキセスと戦うことになる。1章の「革命軍」で「俺にはできない」を選択し、ここで「和解するつもりだ」を選択すると、アンキセスが同行するかどうかのイベントが発生する。同行するかどうかで物語に影響がでる。

明星のフレデリック「あなたを引き止める事など、私には無理でしょう…」

「あなた方と共に道めぬ事を、…許して頂けませんか？」

アンキセスを仲間にせずにユミルの元へ向かわせることに…

Chapter 3 時は過ぎ、人はその責を負う

斜陽
SCENE 中央路ダーダネルス / BOSS 泡影のウジェーヌ

光焔十字軍
SCENE ギュールズ丘陵 / BOSS 冥煌騎士ブルフラス

東方教会へ
SCENE ヴェア高原 / BOSS 中央騎士ジール

メレディア・オキーフ

レイアの親友で、マスタークラスのセイレーン。レイアが生きてさえいれば、攻略前の作戦会議で仲間になることを志願する。

東方教会セレセスへ

「ヴェア高原」攻略後、2つのルートに分かれる。どちらか1つのルートしか進むことはできない。北上ルートの場合、「伝説の語り部」を攻略すると、前には戻れなくなる。

進むルートは、誰を仲間にしたいかで決めよう

選択

北上ルート

山岳ルート

疑惑
SCENE ヴァート高原 / BOSS 御竜氏フリアエ

エウロペア・リーダ

マグナスのユニットで「廃砦ヒルベリッヒ」に入るとゲストユニットとして戦いに参加。攻略後に生きていれば仲間に加わるイベントが発生。

反逆者
SCENE 降臨の地カピトリウム / BOSS 開明獣ビスク

ビスク・ラ・ヴァレ

攻略終了後に狼男のビスクを仲間にできるイベントが起こる。ただし、ゼノビア人とアンキセスが仲間にいない場合のみだ。

伝説の語部
SCENE 東方教会セレセス / BOSS 東部将軍ケリコフ

傭兵団
SCENE トレモスの懐 / BOSS 真邪のカゲイエ

人外の地
SCENE トレモス山脈 / BOSS 百禍のユーディカ

北上ルートの場合

山岳ルートの場合

伝説の語部
SCENE 東方教会セレセス / BOSS 東部将軍ケリコフ

クアス・デボネア

アイーシャとサラディンが存在し、民衆の支持率が中位以上の場合、マグナスが「イブデリ」を訪れると仲間にできるイベントが発生する。

契約の子
SCENE バーサ神殿 / BOSS 冥煌騎士ブルフラス

冥界への扉
SCENE バーサ神殿 / BOSS 闇の眷属デカラビア

パウル・ルキシュ

「コルピノ」を訪れた後、「教示の地クングル」に行くとパウルが登場。「このままでいいの?」を選択すれば攻略後に仲間へ志願する。

Final Chapter あり得ること、成し得ること、求めること

進軍
ギュールズ丘陵 ／ 殉教者ルーガルー

ディオが仲間の場合

裏切り
外守地ロムルス ／ 尽言のゼベク

ディオが行方不明の場合

それぞれの立場
外守地ロムルス ／ 蒼生のディオメデス

王家の地
ロムルス要塞 ／ 皇子アムリウス

選択

狂気
蒼きバジリカ ／ 冥煌騎士ヴァプラ

「レムス城の主」攻略済み

王都へ（a）
王都ラティウム ／ ダニカの騎士・ダニカの騎士

未攻略の場合

王都へ（b）
王都ラティウム ／ 烈士長ベザルス・勇士長ルオラネア

2章で「私情を捨てる」選択

約束（a）
王都ウィニア ／ 狂王ブロカス・天荒王ユミル

2章で「和解を目指す」選択

約束（b）
王都ウィニア ／ 天荒王ユミル

終わらない戦い
オールア平原 ／ 冥煌騎士タムズ

抑圧
ウィンティヌス地方 ／ 冥煌騎士ボルドウィン

相いれぬ存在
西部城タルペイア ／ 冥煌騎士リチャード

眠りの地
ケレオレス山域 ／ 冥煌騎士ボルドウィン

デスティン・ファローダ
ギルバルド・オブライエン

ゼノビア人3人が仲間にいる場合に、主人公が「クラシノ」に行くと仲間へと志願。ただし、ギルバルドは民衆の支持率が中位以上が条件。

カース・フォアレーゼン

仲間にゼノビア人がいない場合、「トラブ二の村」に訪れ、攻略終了後に生きていれば仲間に志願。

プティア、アージェント、パーフェス、ティベルからは、いつでも「狂気」へ戻れる。「狂気」から、アージェント、パーフェスに進むことも可能だ。

失意
僻遠の地プティア ／ 冥煌騎士アマゼロト

レムス城の主
凍土アージェント ／ 壊劫公使リシャール

※2つのシナリオをクリアすると闇の眷属へ進める

魔界の住人
パーフェスの地 ／ 邪眼大公ミュルミール

闇の眷属
魔境ティベル ／ 唯心伯フロム

北方領のイベント

「失意」「魔界の住人」「レムス城の主」「闇の眷属」は、未攻略なら「終わらない戦い」クリア後でも攻略できる。が、「闇の眷属」以外は敵の出現パターンが変化し、「失意」のカースが仲間にならず、「レムス城の主」はシルヴィス伯がボスとなる。

Class Change Items ーあのクラスにチェンジしよう！

ドラグーン

必要な装備の内、「ドラゴンヘルム」と「ドラゴンアーマー」は、埋もれた財宝やトレジャーとして、「黒竜の大剣」はイベントで入手できる。以下にそれぞれの入手方法を紹介しよう。

「ドラゴンヘルム」
①「地境マイリージャ／イドフ」でドラグーンに関する情報を聞く(ドラゴンアーマーの条件でもある)。②「グンター山麓／ブーグーニ」に、18時～7時の間と7時～18時の間に訪れる。③「ヴォルムス採掘場／セナルの町」に訪れる。④再び「グンター山麓／ブーグーニ」を訪れると購入できる。

「ドラゴンアーマー」
①毎月6日の9時～18時の間に「中央路ダーダネルス／紀律の地メルフィ」へ行き、市場でコンドライトを購入。②「イタカ山域／キノーラの村」で職人に作ってもらう。

「黒竜の大剣」
①ドラゴンヘルムとドラゴンアーマーを入手後「地境マイリージャ／イドフ」で情報を聞く。②「ヴェア高原／エラニの村」で聖竜の鱗を手に入れる。③「東方教会セレセス／ピュニグ」に現れる聖竜グロズヌイとの一騎打ちに勝利すると手に入る。

プリンセス

「属性魔導書」「バトルファン」「純白のドレス」「ドリームクラウン」の4つが必要。「属性魔導書」以外はショップで購入不可で、「バトルファン」は3章以降の埋もれた財宝かトレジャーのみ。

「純白のドレス」
①女性がリーダーのユニットで「テニー平原／ボードル」へ行き、情報を得る。②毎月15日の9時～18時の間に「中央路ダーダネルス／紀律の地メルフィ」へ行き、市場でシルクの生地を購入。③女性がリーダーのユニットで「テニー平原／紡績の地ビルニヌコニ」へ行くと、無料で作ってくれる。

「ドリームクラウン」
①最終章「青きバジリカ／クレモナ」でゲルダへの届け物を受け取る。②「クレネル峡谷／荒遊の地ブレーム」「ゼノビア国境／国境の町イール」「ツアソン台地／トリスル」の順に訪れ、ゲルダの手紙を預かる。③「青きバジリカ／クレモナ」でゲルダの手紙を渡すとドリームクラウンが手に入る。

リッチ

魔道の道を探求するあまり人間であることをやめてしまった究極の魔導士。一度クラスチェンジすると、二度と戻れない転生クラス。

「ケーリュケイオン」「暗黒魔導書」「黒の魔導衣」「死者の指輪」の4つが必要装備品。暗黒魔導書はショップなどで手に入るが、ケーリュケイオンと黒の魔導衣は埋もれた財宝かトレジャーとして入手できる。また、死者の指輪はイベントでしか手に入らない。

「死者の指輪」
①「東方教会セレセス／バナバラ」で闇の招待状をもらう。②「ゼノビア国境／宿場町ケルーアン」に主人公のユニットで訪れると手に入る。

ヴァンパイア

敵のHPを吸い取る「ライフフォース」を行使する闇の眷属。夜の間は大活躍するが、昼間は棺桶にこもって攻撃も移動もできない。

「伯爵の衣」と「ブラッドスペル」の2つが必要装備品。伯爵の衣は埋もれた財宝かトレジャーとして入手できる。リッチ同様、一度転職したら二度と人間には戻れない…。

「ブラッドスペル」
①「地境マイリージャ／交易の地エルゴレア」に、男性でアラインメントが50未満のキャラがリーダーのユニットを向かわせる（ただし、あらかじめこの地にトロアが訪れて、霊木の盾を手に入れている必要がある）。②現れたヴァンパイアの質問に答え、認めてもらえれば手に入る。

エンジェルナイト

清らかな心をもった女性が、死後神に認められて天使となった姿。育てれば、神聖系広域魔法「ジハド」が使えるセラフィムに。

転職に必要な装備品は「ライトニードル」「プレートメイル」「カイトシールド」。ライトニードルは、3章開始後の毎月21日の9時～18時の間に「中央路ダーダネルス／紀律の地メルフィ」へ行くと市場で購入できる。3つの装備品がそろったら、「INT60以上／MEN61以上／DEX57以上／ALI50～100」の女性キャラが、マップクリア時に戦闘不能状態だと転職する可能性がある。転職の確率は、キャラの「LUK値÷4」%。ゾンビになる確率よりもずっと低い。

スーパーロボット大戦64

タイトル	スーパーロボット大戦64
発売元	バンプレスト
発売日	99年10月29日
価格	7800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用
備考	64GBパック対応
	コントローラパック対応

このところ続けて紹介している『スーパーロボット大戦64』。もちろん今月もスパロボファンの期待にこたえて、ど～んと6ページで紹介しちゃいます。今月は強化パーツや精神コマンドなど、ゲーム中にも役立ちそうな情報のリストと、最初のシナリオブロック「チャプター0」のストーリーを紹介! さらに「リンクバトラー」についても詳しく紹介しておこう。それでは! レディ・ゴーっ!

強化パーツでユニットを強化せよ!!

『スーパーロボット大戦』はシミュレーションRPGだ。ということで、各ユニットは戦闘を経験して、より多くの敵を倒していけば経験値をもらえてレベルアップし、強くなっていくわけだが、それだけでは足りない! ということも当然予想されるわけだ。そこで、マップとマップの間にあるインターミッション画面ではお金を払ってユニットを強化することができる。が、それだけでは足りない(以下略)。そんな時にはこの「強化パーツ」をつけてみよう。効率的にユニットを強化できるぞ。

ちなみに強化パーツはイベントや、特定の敵を倒すことで入手できる。詳しくは自分で確かめてね。

強化パーツリスト

●ブースター
移動力+1
●メガブースター
移動力+2
●サイコフレーム
運動性+20、限界+30
●バイオセンサー
運動性+15、限界+20
●マグネットコーティング
運動性+10、限界+10
●アポジモーター
移動力+1、運動性+5
●プロペラントタンク
エネルギー200回復、弾数回復、使い捨て
●ミノフスキークラフト
飛行ユニットになり、地形適応が空Aになる
●高性能レーダー
マップ、射程1以外の武器の射程が+1
●チョバムアーマー
HP+500、装甲+150
●ハイブリッドアーマー
HP+800、装甲+200
●超合金Z
HP+1000、装甲+300
●リペアキット
HP2000回復、使い捨て
●対ビームコーティング
ビームコートを装着できる
●Iフィールドバリア
Iフィールドを装着できる
●シャッフルの紋章
気力+5

精神コマンドで戦局を有利に展開せよ!!

精神コマンドとは、各パイロットの持つ「精神ポイント」を消費することにより、戦闘に有利な修正をつけたり、HPを回復させることができる便利なコマンドのことだ。いってみればファンタジーRPGの支援系魔法みたいなものだね。キャラによって持っているコマンドはちがうので、誰がどの精神コマンドを持っているかは自分の目で確かめてね。

精神コマンドリスト

●根性（消費ポイント：20）
自分のユニットのHPを最大値の30%分回復

●補給（消費ポイント：65）
味方ユニット1体のエネルギー、弾薬を最大まで回復

●ド根性（消費ポイント：40）
自分の乗るユニットのHPを最大値まで回復

●熱血（消費ポイント：40）
1度だけ敵に与えるダメージを2倍にする

●友情（消費ポイント：70）
すべての味方ユニットのHPを最大値の50%分回復

●必中（消費ポイント：25）
1ターンの間、攻撃の命中率が100%になる。ただし、相手が「ひらめき」を使っていた場合「ひらめき」が優先される

●愛（消費ポイント：90）
すべての味方ユニットのHPを最大まで回復

●ひらめき（消費ポイント：15）
1回だけ敵の攻撃を完全回避

●てかげん（消費ポイント：10）
自分より技量の低い敵を倒さずにHP10だけ残す

●気合（消費ポイント：40）
自分の気力に＋10

●幸運（消費ポイント：45）
次の戦闘で得られる資金を2倍にする

●信頼（消費ポイント：30）
指定した味方のHPを最大値の30%分回復

●加速（消費ポイント：10）
1度だけ移動力に＋3

●覚醒（消費ポイント：60）
自分の行動回数に＋1

●集中（消費ポイント：15）
1ターンの間、命中率・回避率に＋30%

●激励（消費ポイント：70）
指定した味方ユニットの気力が＋10される

●再動（消費ポイント：90）
行動済みの味方ユニットを再び行動可能にする

●復活（消費ポイント：120）
破壊された味方ユニット1体を復活させる

●隠れ身（消費ポイント：60）
1ターンの間敵から攻撃されなくなる。反撃もうけない

●脱力（消費ポイント：50）
敵ユニットの気力を－10

●自爆（消費ポイント：1）
自爆して、隣接した敵ユニットに自分のHP分のダメージを与える

●みがわり（消費ポイント：35）
1回だけ、指定した味方ユニットのかわりに敵の攻撃を受ける

●かく乱（消費ポイント：70）
1ターンの間、すべての命中率を半分にする。ただし、相手が「必中」を使っている場合は「必中」が優先される

●鉄壁（消費ポイント：30）
1ターンの間、自分の装甲が2倍になる

●魂（消費ポイント：60）
1度だけ敵に与えるダメージを3倍にする

●努力（消費ポイント：20）
次の戦闘で得られる経験値が2倍になる

●挑発（消費ポイント：35）
指定した敵が自分を狙ってくる。その場合、攻撃を仕掛ける敵の命中率、回避率が半分になる

●偵察（消費ポイント：1）
敵ユニット1体のステータスを確認できるようにする

ユニットとパイロットの特殊能力を熟知せよ!!

このゲームに登場するユニットの中には、敵からの特定の種類の攻撃を防げたり、合体できたりといった特殊な能力を持つ物がある。また、パイロットたちの中にも、ニュータイプだったり、敵の攻撃をシールドで防げたりという、他のパイロットにはない「特殊技能」を持つ者がいる。そういった特殊能力の内容をしっかりと把握しておけば、戦いがぐっと有利に展開できるようになるはずだぞ！ というわけで、そういった特殊能力や特殊技能をリストアップしてみた。

ユニット特殊能力リスト

●ビームコート
敵のビーム攻撃のダメージを1000減少させる。

●Iフィールド
ビームコートの進化版。敵のビーム攻撃のダメージを2000減少させる。

●プラネイトディフェンサー
フィールドと同じ効果を持つ。

●オーラバリア
3000以下のビーム攻撃を無効化する。ただし3001以上のビーム攻撃はそのまま食らう。

●分身／マッハスペシャルなど
パイロットの気力が130以上のときに50%の確率で発動。敵の攻撃を外す。

●HP回復
ターンのはじめに体力を自動的に回復させる。全体の10%を回復させるものと30%回復させるものがある。

●変形
ユニットを変形させる。ユニットの行動前ならいつでも変形できる。

●合体・分離
複数の機体を1つにするのが「合体」。合体したユニットを複数の機体に分かれさせるのが「分離」。

特殊技能リスト

●ニュータイプ・強化人間レベル
ガンダム系のパイロットのみが習得できる。この技能があるとファンネルが扱えるほか、射程・回避・命中に修正値がプラスされる。レベルが上がると修正値もアップする。

●聖戦士レベル
ダンバイン系のパイロットのみが習得できる。この技能があるとオーラ斬り・ハイパーオーラ斬りが扱えるほか、ハイパーオーラ斬りの攻撃力・オーラバリアの防御力・回避に修正値がプラスされる。レベルが上がると修正値もアップする。

●シールド防御・切り払いレベル
シールド防御は盾で敵の攻撃を防御し、ダメージを半減させる。切り払いは剣でミサイルなどの実弾兵器を切り払い、ダメージを0にする。発動条件は両方とも習得レベル÷16（つまり、「切り払いLv2」なら2/16＝1/8の確率で発動するということ）。もちろん、技能があっても剣や盾を持つユニットに乗っていないと発動できない。

●底力レベル
ユニットの残りHPが少なくなると発動し、回避・命中に修正値がプラスされる。また、クリティカルも発生しやすくなる。技能レベルが上がると発動しやすくなり、能力値にプラスされる修正値も多くなる。

●スーパーモード・明鏡止水
気力が130以上になるとスーパーモード（または「明鏡止水」）が発動し、パイロットの能力値（格闘、射撃、回避、命中、反応、技量）にそれぞれ＋10されると同時にユニットにも武器が追加される。1度スーパーモードが発動すると、気力の増減に関係なく、そのシナリオ中はスーパーモードが持続する。

●追加される武器の攻撃力補正
スーパーモードなどで追加される武器は資金を使って改造することはできないが、パイロットのレベルによって攻撃力にプラス修正がかかる。つまり、パイロットが強くなれば自動的に追加武器も強くなっていくわけだ。

CHAPTER 0のストーリーを紹介!

どの主人公で地球を守る?

前回も説明したように『スパロボ64』の主人公は4人。そこで今回は、最初のシナリオブロック(9月号参照)となる「チャプター0」のストーリーを、それぞれの主人公ごとにまとめてみた。各主人公のストーリーの流れは、キャラごとに指定された色の矢印を追っかけていけばわかるようになっている。ちなみに、この「チャプター0」内でのシナリオの分岐の条件は主人公の違いだけだが、このチャプターの中での行動によって、もしかすると、この先の展開が変わってきたりするかも?

発端 -ここまでの物語-

AC191年、2月…コロニー群サイド3はジオン公国を名乗り地球連邦政府に独立戦争を挑んだが、戦いは連邦の勝利に終わる。同年9月…ジオン独立戦争で疲弊した地球圏を外宇宙からの侵略者「ムゲ=ゾルバドス帝国」が襲う。圧倒的な戦力を持つ帝国の前に連邦軍はあっけなく敗退。連邦政府は全面降伏を宣言した。こうして、地球圏は異星人の支配下に置かれることとなった。時にAC191年12月。『スパロボ64』の物語はそれからおよそ3年後のAC195年からはじまる…。

クワトロ大尉は「地球解放戦線機構」の一員だ

戦え!熱き血のファイター ブラッド=スカイウインド編(スーパーロボット系)

ロボット格闘技「武機覇拳流」の伝承者ブラッドは、少数のゲリラと圧倒的戦力の帝国軍との戦闘を目撃する。義憤にかられゲリラの助太刀に入るブラッドの前に現れたのは…。

ブラッド編のストーリーは、青い矢印をたどってね!

出撃!スイームルグ マナミ=ハミル編(スーパーロボット系)

ハミル家のお嬢様、マナミのもとに破嵐財閥製のロボット「スイームルグ」が届けられました。これでゲリラ組織「カラバ」に参加してムゲ帝国と戦おうと張り切るお嬢様でしたが…。

マナミ編のストーリーは、赤い矢印をたどってね!

怒りの甲児 魔神立つ!

主人公たちは兜博士の光子力研究所に向かうが、すでに研究所は破壊されていた。廃虚となった研究所で彼らが見たのは、戦うマジンガーZの姿だった。

敵に囲まれているマジンガーZ

地獄大元帥の円盤を倒せ!

流転 アークライト=ブルー編(リアルロボット系)

平和な町を突如襲った帝国軍「スペシャルズ」のゲリラ狩り。一瞬にして家族と、思いを寄せる少女を失った少年は、偶然見つけた機体に潜り込んで戦いの渦の中へと飛び込んでいく…。

アーク編のストーリーは、青い矢印をたどってください。

硝煙の中で セレイン=メネス編(リアルロボット系)

セレインの所属するゲリラ部隊が奪取した帝国の試作型マシン。だが、機体の回収を狙う帝国軍が彼らのアジトを襲う。仲間を殺され、1人生き残ったセレインも死を覚悟するが…。

セレイン編のストーリーは、赤い矢印をたどってください。

群がる殺人機

隠れ家となる廃虚にたどりついた主人公たち。そこにSPTにのったエイジとなのる男が現れ、「この場所は狙われている!」と警告を発する。

エイジが主人公に接触してくる

おっと、ゲイル先輩の登場!

君はどのストーリーを選ぶ!?

ミケーネと百鬼

カラバの施設に入り、補給とマシンの整備をすることになった主人公たちを襲うミケーネ。さらにそこに百鬼一族も敵の増援として現れるが…。

彼らには独自の目的が…？

暗黒大将軍の登場だ

流星が落ちた日

「地球解放戦線機構」の申し入れにより、コロニーから落ちた流星を調査に向かうカラバ。彼らが見たのはガンダムサンドロックだった。

おなじみの黒い3連星が登場！

カトルは途中まで一緒に戦う

大胆不敵 ル・カインの挑戦

ニューヨークに赴任する新総督ル・カイン。彼の着任パレード襲撃を画策するカラバだが、どうも罠の匂いが…。

ル・カインとトレーズ

エイジをののしるル・カイン

苛烈 猛攻のエルブルス

マナミお嬢様の前に現れたのはスイームルグと合体するロボット「エルブルス」。しかし、エルブルスとパイロットのアイシャ様は敵として現れたのです。

漢の意地!?決別の時

帝国軍の小部隊を軽く片づけたブラッドたち。しかし、そんなブラッドに対し、カーツは、突如ブラッドに言い放った「俺と戦え!」どうする!?

CHAPTER1に続く!

時は流れた

シローは戦場でアイナと再会した。一方、敵に追われる仲間を見つけ、助けに入った主人公たち。そこにいたのはエイジの懐かしい友人だった。

アイナとシローが再会する

そしてエイジとアンナも…

少女が見た流星

軌道上から落下した流星の調査に向かう一行。そこで彼らはガンダムWとゼクスの死闘を目撃する。果たしてあのガンダムは味方なのか。

リリーナが流星を目撃する

そしてガンダムは海底へ…

黒いガンダム

スペシャルズの新型モビルスーツを奪取せよとの命令を受けた一行。しかし、彼らが奪う前にカミーユと名乗る少年がガンダムを奪い…。

ジェリドにつっかかるカミーユ

ガンダムMk2の攻撃だ！

華麗なるル・カイン

新総督ル・カインのパレードを狙おうとするNYのゲリラたち。しかし、これは罠だった。ゲリラを助けなければならない

無謀な作戦を止めようとするが…

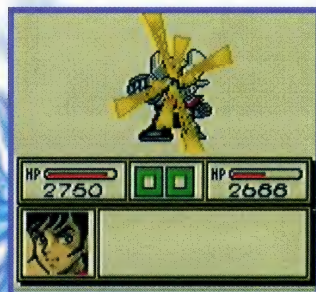
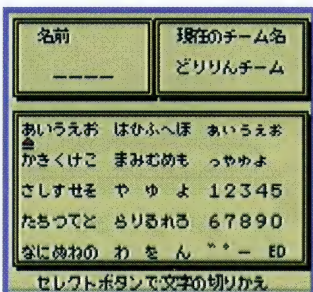
緑のゾーンから脱出だ

スーパーロボット大戦 LINK BATTLER リンクバトラー

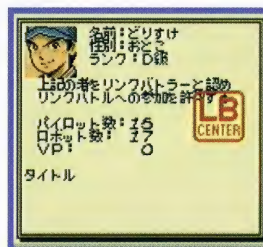
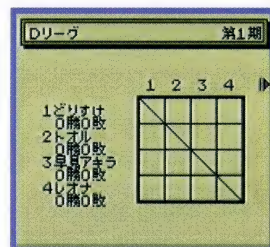
タイトル	スーパーロボット大戦リンクバトラー	ジャンル	シミュレーションバトル
発売元	バンプレスト	プレイ人数	1人用
発売日	99年10月1日	備考	ゲームボーイカラー対応
価格	4500円		通信ケーブル対応

さて、こちらの方ではGB用のソフト『リンクバトラー』について紹介していこう。今月は発売直前ということで、いままでのまとめと、試合の流れについて順を追って説明して行くぞ。

発売直前!!これまでのまとめ!!

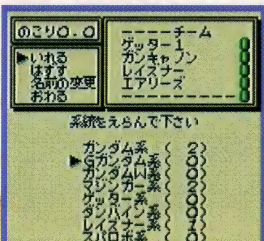
『スーパーロボット大戦64』の時代から1世紀半…。人々は発達したネットワーク網を使い、ロボットたちでチームを作って戦わせる「リンクバトル」と呼ばれるゲームを生み出した。やがて、このバトルを管理・運営する「LBセンター」が設立され、公式リーグが始まった。君はこの公式リーグに登録された「リンクバトラー」として、戦うことになるのだ。さあ、がんばって最強バトラーをめざそう！

おなじみのロボットたちがユニットとなるのだ

自分のすきなようにチームを編成できるぞ

ゲームの内容は？

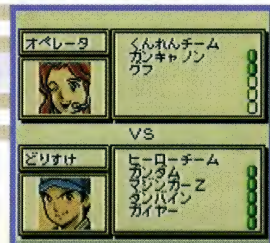
このゲームは、ストーリーの所で説明したとおり、おなじみのスーパーロボットたちでチームを作って戦わせるゲームだ。試合のやり方は「コマンドバトル」方式（詳しくはあとで）。プレイヤーは登録されたばかりの新米「リンクバトラー」となって、他のバトラーたちと試合をしていくことになる。プレイヤーは最初はDランクのバトラーだが、試合に勝っていけば次第にランクが上がっていくぞ。

これが「リンクバトラー」の証明書。まだまだ駆け出し

Dリーグでの対戦表はこのようになっています

チームの編成は？

試合に出場させるチームは3つまで登録することができる。1つのチームに入れられるロボットの「出場ポイント」は最大5ポイント。この制限内であれば好きな組み合わせでロボットを編成することができる。ユニットとなるロボットや、ロボットに乗せるパイロットなどは、データショップに行けば、試合に勝つともらえる「VP」で買うことができるぞ。もちろん、パイロットは同じ系統の機体であれば乗せかえもできるんだ（例えばガンダム系のパイロットはガンダム系の機体にしか乗れない）。

パイロットには、もちろんそれぞれ決まった能力がある

最初にもらえるユニットはこれだけ。徐々にそろえよう

プレイヤーの目標は？

目標はもちろん試合に勝ってランクを上げ、最強のバトラーをめざすこと。そのためにはまず試合に勝たなきゃならない。そうでないとユニットも成長しないし、ユニットを買うためのVPも稼げないし…とにかくがんばってね！

最初はオペレーターのおねえさんとの模擬戦から

リーグ戦なんかの情報はこうしてメールでやってくる

そして、おなじリーグ内のライバルを倒していくのだ

リンクバトルの流れを見てみよう!!

さて、いよいよ試合のやり方について見てみよう。このゲームは「コマンドバトル」方式というシステムを使っている。これはどういうことかというと、あらかじめ行動をインプットし…とか説明するより、試合の流れを順をおって見てもらったほうが早いか。それじゃ、どーぞ！

1 チーム選択

まず、試合に出すチームを選ぶ。ここで相手がどんなチームを出してくるか予想する所から勝負ははじまっているのだ。

こっちは最初から持ってる「ヒーローチーム」でいこう

2 ユニット選択

チームが決まったら、次はユニットの試合に出す順番を決めよう。出したユニットは基本的に負けるまで引っ込められないぞ。

では、マジンガーZを先頭に出してみようかね

3 コマンド選択

さて、ここからが「コマンドバトル」の説明だ。バトルは1ターン6ラウンド制で行われ、双方のプレイヤーはターンの頭に6ラウンド分のコマンドを入力する。使えるコマンドはユニットが持っているものだけだ。

入力できるコマンド数はユニットのAP数まで

これが入力の実例だ。詳しくは下を読んでね

入力の例：AP2のユニット（マジンガーZ Lv1の場合）
★ラウンド1：パス
★ラウンド2：パス
★ラウンド3：前進
★ラウンド4：攻撃
★ラウンド5：パス
★ラウンド6：パス

4 コマンド実行

3で入力したコマンドが順を追って実行される様子を見てみよう。
★ラウンド1：双方パス
★ラウンド2：敵のガイヤーが「回避」。こちらはパス
★ラウンド3：ガイヤー前進。こちらも前進。レンジ「近距離」へ。
★ラウンド4：ガイヤーはパス。マジンガーは冷凍ビームで攻撃し、命中！敵にダメージを与えた。
★ラウンド5：ガイヤーが攻撃！こちらはパス。ダメージを受けた。
★ラウンド6：双方パス。勝敗つかず2ターン目へ

3ラウンド目。双方とも「前進」

マジンガーZが距離をつめる。ガイヤーも同じ

5 勝敗のゆくえは？

といった手順を、どちらかのロボットが破壊されるまで繰り返す。破壊された側にユニットが残っていれば、次のユニットが登場し、どちらかのチームが全滅したら試合は終了だ。もちろんユニットが残った方が勝ち。

ガイヤーの衝撃波攻撃！そろそろやばいか？

うわぁっ！マジンガーZがやられてしまった

というわけで2番手はガンダム。でもレベルが…

N64とリンクして遊ぼう！

さてさて、『リンクバトラー』のもうひとつのお楽しみといえば『スーパーロボット大戦64』とリンクさせて遊べるということ。具体的になにができるかというと、つまりはユニットのやりとりだ。64からGBにユニットを送ったり、あるいはその逆もあり…この辺についての詳しいことは、また来月以降にでも紹介していきたいと思う。というわけで、みんな、楽しみにしててちょーだい！

これが勝利のカギだ！（くわしくは来月）

Fire Emblem™ トラキア776

ファイアーエムブレム

リセットの嵐か!? ストイックな戦いか!?

ついに発売された『トラキア776』。この難易度に悪戦苦闘しながらも楽しんでいるかな? 今月は今までのまとめの情報を紹介していくぞ。

タイトル	ファイアーエムブレム・トラキア776
発売元	任天堂
発売日	9月1日よりNPで書き換え中
価格	2500円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用
メディア	スーパーファミコン
備考	NP Fブロック数 8
	NP Bブロック数 16

各マップの特性をつかんでじっくりと攻略していこう

第1章 フィアナの戦士

最初のマップですべきことは戦闘への慣れだ。ここでは一番強いエーヴェルをなるべく使わずにリーフで敵を倒しておくこと。またアイテムを持っている敵はすべて「捕らえて」、アイテムを奪っておくのを忘れないようにしよう。

ダグダ、タニアが仲間になるまで待っていてもいいぞ

caution
マップ真ん中下の民家はオーシン、右下の民家はハルヴァンで訪ねておくのを忘れないようにしよう。

第2章 イスの海岸

外伝マップに行けるかは君次第。民家をすべて訪ねることは忘れないように。またほうっておけばパイレーツがわらわらと出現するのでリーフのレベルアップにはもってこいだ。

ロナンとタニアがいれば2人で弓矢が使えるようになるぞ

caution
民家を訪ねてロナンを仲間にしておこう。ボスはどうやって倒したかな?

第3章 ケルベスの門

ここでの目的はさらわれた4人の子供を全て救出すること。全てだ。もし失敗したらリセットしてでもやり直そう。また、民家周辺に敵の増援がくるので守備はおこたりなく。

フィンの能力ならザコ敵にやられることはないぞ

caution
城内の宝箱も必ずゲットしよう。フィン1人で突撃させてマージを倒せば大丈夫だ。

第4章 地下牢獄

新たな仲間が増えるマップだ。絶対守ってほしいのは、脱出するときに、必ずリーフを最後にすること。まず味方を脱出させてから、同じターンでリーフを脱出させるのだ。

ラーラで扉を開けたら同じターンで宝箱をとれるように。

caution
リフィスが牢獄にいる場合は宝箱の位置が違うので要注意。まずはリーフたちに武器を。

第5章 母と娘

◎目的／脱出ルートから脱出

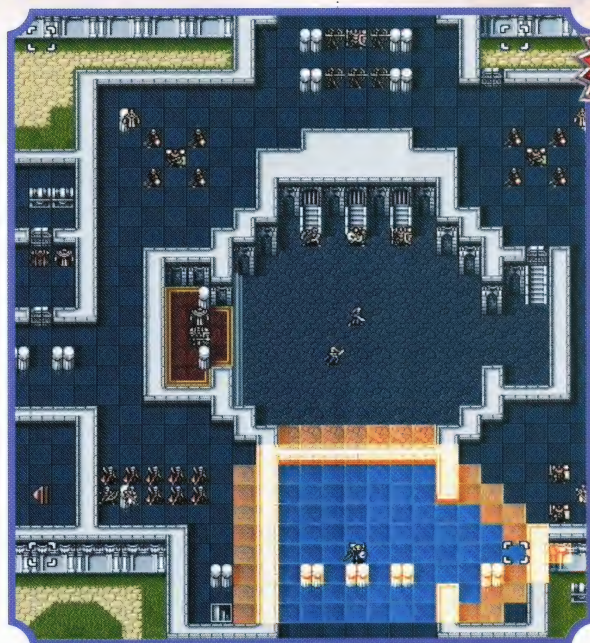
◎初期味方ユニット／リーフ、ナンナ、エーヴェル、ブライトン、マチュア、ラーラ、フェルグス、カリン、ダルシン、リフィス

◎初期敵ユニット／マージ×8、プリースト×2、スナイパー、ビショップ×2、ソルジャー×8、アクスアーマー×2、アーチャー×5、ソードアーマー×2、ダークマージ、ダークビショップ、ベルド、レイドリック、バンドル

引き裂かれる親子の絆

先々月号からの攻略の続きは第5章から。第4章で脱出できた味方キャラすべてがリーフとともにマップ下に出現する。ここでの目的も脱出。但し敵の数が多いので、単独での行動は避けよう。また、マップ中央ではナンナが登場するので、絶対に救出しておくこと。闘技場の扉を開けさえすれば、イベントが発生するぞ。ダルシンやリフィスが仲間にいるのなら、数で敵を囲んでしまえば楽に戦える。いない場合は、ブライトンやフェルグスでけずって、マチュア、リーフでトドメをさしておこう。ナンナを救えば回復は彼女に任せよう。

エーヴェルとナンナが再登場。2人を救出できればよいのだが……

相変わらずこのマントのおっさん達は何を企んでいるのか……

マップ右上の扉から行ける宝箱は無理をしなくてもよし。逆にダークマージのいる宝箱はおさえておきたいのだが……。敵の攻撃範囲が大きいので一気に接近して倒せるように

第6章 脱出

◎目的／脱出ルートから脱出

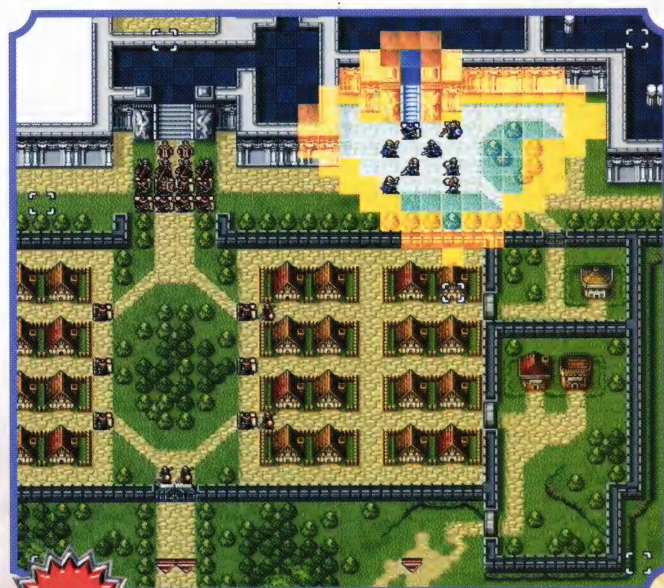
◎初期味方ユニット／リーフ、ナンナ、エーヴェル、ブライトン、マチュア、ラーラ、フェルグス、カリン、ダルシン、リフィス、ヒックス

◎初期敵ユニット／アクスアーマー×4、ソードアーマー、ボウアーマー×2、ランスアーマー×6、ソルジャー×4、マージ×4、ビショップ×2、プリースト、トルーマン、レイドリック

逃げるだけなら楽にいけるが

第6章も脱出マップだ。矢印の場所にリーフがたどり着けばクリアとなる。ただクリアを目指すなら、ブライトンたちを馬に乗せて速攻で行けば楽にクリアできる。また、しばらくするとナゾの増援が現れる場合もある。敵を倒してくれるので楽になるはずだ。だが、ここは少しでもレベルをあげておきたいし、アイテムを奪っておきたい。中央上にいる敵はほうっておき、マップ中央や下のほうにある民家近くにいる敵をすべて倒そう。民家もできるだけ訪ねておくこと。新しいキャラが仲間になってくれる可能性もあるからね。

なにやらまたしても不穏な空気。レイドリックって何者?

突然現れるナゾの増援。果たして彼らの正体は?

マップ中央上の敵にはかまわず、右から下に進んでいこう。民家はなるべく訪ねておくように。お金がないならここで奪った武器をうっぱらってお金に換えておくのもいいかもしれない

第7章 トラキアの盾

◎目的／ハンニバル将軍の城にたどりつく

◎初期味方ユニット／リーフ、ナンナ、エーヴェル、ブライトン、マチュア、ラーラ、フェルグス、カリン、ダルシン、リフィス、ヒックス、フィン、サフィ

◎初期敵ユニット／ウォーリア、ハンター×3、マウンテンシーフ×6、シーフ、バーサーカー、ソードファイター×8、シヴァ

到達する城は味方なのか

今回はマップ下の城に到達するのが目的だ。ここに入ればクリアとなる。だが、うかつに動くと上下から敵にはさまれてしまうので注意しよう。最短ならカリンをペガサスに乗せて山沿いに移動させ、城に到達させればあっけなくクリアだ。もちろん経験値を稼ぎたいならマップ左のルートがおすすめ。地形的に上からの敵の増援をブロックできるし、迫ってくる敵は山賊系なので、割と楽に倒せるはずだ。しばらくすると右下にフィンとサフィが登場する。これで鋏こんで敵を倒してしまおう。城の近くには闘技場がある。余裕があれば入っておくのもおすすめだ。ただしあくまでも余裕があればの話だが…。リフィスがいれば倒されないように最善をつくそう。

なんとなくこの右の美形はいい感じだが。名前はシヴァだ

ハンニバル将軍に助けを求めることができるだろうか

とにかく上からやってくる敵の増援はとってもいやな感じだ。挟み撃ちにされないように気をつけよう。

この後の物語はどうなっていくのか？

今回紹介できるシナリオフローチャートは第16章まで。この先、何章まであるのかは君の目で確かめてみてくれ。そして外伝マップになんとかがんばってたどり着いてくれ

- 第1章 フィアナの戦士
- 第2章 イスの海岸
  - 第2章外伝 海賊頭
- 第3章 ケルベスの門
- 第4章 地下牢獄
  - 第4章外伝 風の勇者
- 第5章 母と娘
- 第6章 脱出
- 第7章 トラキアの盾
- 第8章 紫竜山
  - 第8章外伝 ダグダの館
- 第9章 ノヴァの紋章
- 第10章 ノエル渓谷
- 第11章 ダンドラム要塞
  - 第11章外伝 マーダーホルス
- 第12章 ダキアの盗賊
  - 第12章外伝 ダンデライオン
- 第13章 城塞都市
- 第14章 総攻撃
  - 第14章外伝 自由を求めて
- 第15章 ふたつの道
- 第16章A ノルデンライン
- 第16章B 暗黒の森

戦い方は自分で見つけていこう

とにかく、ただプレイするだけでは全くと言っていいほど敵には勝てない。どのマップも自分なりの攻略ルートをしっかりと頭に描いておかないと、後々苦労することになってしまう。全滅してしまったら、なぜ全滅してしまったのかをじっくりと考えること。その中で自分なりの戦い方をしっかり学んでいくことだ。何回でもやり混むこと。これがクリアへの最短ルートだと思ってほしい。

今後の情報&攻略はゲームソフトファンクラブで！

本誌での紹介は今月で終了だ。もうクリアした人もいるかと思うし、全くと言っていいほど勝てなくて困っている人もいるかと思う。ので、引き続きの情報は、本誌モノクロページで連載している「ゲームソフトファンクラブ2」のFEコーナーで紹介していこうと思っている。みんなの攻略手順やキャラ人気投票などの企画を考えているので、楽しみに待っていてくれ。

◎エムブレムソフトプレゼント 当選者発表!!

応募総数2145通。うち、6割が女性からという異例の応募でした。当選したラッキーな10人は右の通り。応募してくださったみなさん、本当にありがとうございました。当選者はおめでとうございます。

- ●愛知県／藤原めぐみさん
- ●和歌山県／福井徹さん
- ●千葉県／早川亮さん
- ●岩手県／岩渕健介さん
- ●奈良県／佐藤みずきさん
- ●岡山県／奥山尚子さん
- ●長野県／青木雅道さん
- ●東京都／深瀬友里さん
- ●愛知県／奥村春菜さん
- ●神奈川県／立石美由紀さん

載っても何も貰えないこのコーナーへ、いつもおハガキありがとうございます。お蔭様でこのページは成り立っておりますじゃ。だから、実は毎号とも「読者からの質問特集」なんじゃよな。まあアレじゃ、題目はわしの気分でってことでひとつ。

Q 映像端子、S端子、コンポーネント端子、RGB端子の違いを教えて。

（愛知県/マーニィ）

ああん、ゴリラにはわからん話になっちゃうぞ。覚悟して読んでちょうだいじゃよ。まず映像信号の中には、明るさの情報を持つ輝度信号(Y)と、光の三原色である赤(R)、緑(G)、青(B)の3つの色信号(C)があるのを覚えてちょ。輝度信号だけだと映像は白黒になる。で、映像端子はRCA端子、いわゆるビデオ端子のことじゃろうか？　これは全ての映像信号をまとめた「コンポジットビデオ信号」を、1本の線で送る端子じゃ。そしてS端子は、輝度信号と色信号を分離した「Y/Cセパレート信号」を2本の線で送るもの。まとめて送られた信号は、テレビ側で映像を出すときにまた分離しなくちゃいかんのじゃが、この時に画質が落ちてしまうんじゃよ。全然違う信号をまとめてゴチャ混ぜにすると、完全には元の状態に分離することはできん。なので、最初から信号を分離してあるS端子のほうが映像をきれいに表示することができるってわけじゃ。この理屈はわかるな？今挙げた2方式は、もともとVHS、S-VHSなどのビデオデッキ用のものじゃ。

そしてコンポーネントじゃが、RGBもコンポーネントに含まれるんじゃよ。色差コンポーネントとRGBコンポーネントの2方式で、前者はDVD、後者はパソコンで使われる。正確には違うものなんじゃが、どちらも色信号を3つ別々に送るものだと思ってもらっても構わんじゃろう。色信号を3つまとめて送るS端子より、さらに映像がきれいになるのじゃ。RCA端子<S端子<コンポーネント(RGB)端子の順に画質が良くなっていくわけじゃね。

Q どうしてカセットの容量はバイトでなくビットで表示するの？

（東京都/おくとばすでいか）

これは慣習だとしか言えないかものう。ROMカセット誕生以来、ずっとそうだったんじゃよ。当時は一般のユーザーは容量がどうとか考えなかったし、単位としてはバイトよりビットのほうが知名度が上だったんじゃ。

今となっては一般的とは言えないビット表示を続けるのは、容量を大きく見せようとしてるから…というのは冗談(?)で、急にバイト表示にすると、かえって混乱を招くからじゃないかと思います。

Q ゲーム中にカセットを抜くと画面が止まるけど壊れますか？

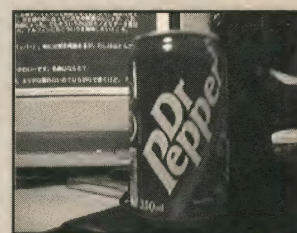
（富山県/ha-GE爆誕）

それで壊れたっていう話、実は今まで聞いたことがないんじゃが、運が悪ければ壊れることもあると思います。

壊れないにしても、セーブデータが割といい確率で飛んでしまうんじゃないかな。説明書に「するな」と書いてあるし、もし他の原因で壊れたとしても、そういう使い方をしてたことがバレると保証が効かなくなってしまうぞ。バレなきゃええのじゃ、という話ではなくてじゃな。

そうじゃな、止まった画面を見ながら絵を書いてるそうじゃが、64をビデオに接続して録画してはどうじゃろうかね？

今月のデス仙人

「ゴリラ以外でこのコーナーを理解できる動物はいますか？」と神奈川県のオヤジ2さん。最近ゴリラネタ多いな。ニャースあたりなら理解してくれるかもしれません。あとは馬のエドとかな(知らんか…)。理解できる動物大募集中です。当選動物にはコーナー名変更権をプレゼント。奮ってご応募を…ってマジで応募するなよ。さて、最近仕事でパソコン用のあるRPGを遊びました。3D全盛の世にあって二次元の画面なんじゃが、これが絵画みたいなハンパでなく美しい画面じゃった。でもそういうのはかえって3Dモノよりデータ量多くなるんじゃよな。CD3枚組でした。ドルフィンにもこういうのを期待したいところ。

◆仕事中の愛飲ドリンク。マズいとか臭いとか賛否両論（？）あるが、わしは中毒状態です。ペットボトル発売を切望中

Q NINTENDO64の「64」は何を表しているの？

（愛媛県/etcの中のetcの人）

うーん、来たな。実は第1講のお題目がこれだったんじゃ。答えは「64ビットCPUだから」なんじゃけど、もっと詳しくお話したほうがええでしょうか？ゴリラの理解をはるかに超える話になるが、ご要望が多ければ改めてな。今回は簡単に説明しておくぞ。CPUはコンピュータの心臓部で、車で言えばエンジンにあたる。数字は排気量じゃな。ちなみにFCやGBのCPUは8ビットじゃ。800ccの軽自動車と6400ccの怪物マシンくらいの差があるわけじゃね。

◆N64と言えば、ソフトの名前にも64って数字がついてくるよね。次のドルフィンではどーなるんだろう？

はみだし仙人

Q 子供さん、すっごいかわいーです。名前はなんと？（岐阜県／白川たんぽぽ）

A そう言われると載せて良かった（笑）。ふりがな振れないのでひらがなで書くけど、「はやせ」です。

質問募集 謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

夏休み・浜辺でバカンス！そしてゲームと文化について語ろう

夏が終わらないうちに、カルフォルニアに住むゲーム業界のお友達家族と恒例のキャンプへ。今回はフェリーと海岸線のドライブが楽しめて、しかも見渡す限りの海岸が牡蠣で覆われているという食いしん坊には見逃せないポイントにいってまいりました（サオヘンはこれでまた怒るだろうなあ、アウトドア好きだから)。大きな木々に囲まれて空気は美味しいし牡蠣やアサリはどっさりあるし（保護の為数の制限はあります)、う〜ん、サイコー!! しかし本当にアジア人（とくに中国、韓国、日本の漢字を操る人々）のキャンプはほとんど宴会、お花見状態です。アメリカ人やヨーロッパ人のほとんどは、自然と同化を目指し、食料も必要最低限（健康食品やフルーツ、カップヌードルなどのインスタント食品など）しか持たず、静かに、静かに過ごしています。我々はといえば、もう朝から晩まで毎日バーベキューです。肉、肉、牡蠣、ビール、ワイン、肉、肉。といったところでしょうか。キャンプのたびに太って帰るのは我々だけかもしれないと、前にアメリカ人の友達に言われたっけ。

明日は帰る日、さて、この次のバケーションはどこにしようか？などと考えていて思い出しました！あ、締切じゃん！そうだ、せっかく長い間ゲーム業界にいる人が一緒なんだから、インタビューしましょうか。「どうですかね、最近のN64は、アメリカでは…」「はあ、ええ、やっぱり…。『スターウォーズ』は散々だったみたいね、作りすぎちゃって売れ残っているみたい」。

でもね、そんなことで落ち込んではいないようです。まず、ドリームキャストの北米発売を前に、N64本体を99ドル95セントで再発売します。すごいな、この値段。プレステも同じだと聞きましたが、こういった他機種との競争からは、いつも活力が生まれますよね。そしてポケモンの大ブーム。まさかアメリカでこんなにポケモンブームが続くとは思ってもいなかったのですが、今は『ポケモンピンボール』がダントツの人気だそうです。TVアニメにいたっては、1日1回以上、つまり1週間に10回は放映されているというありさま。もう、ポケモンはブームを通過して定番となったと言えるでしょう。キャンプ場に来ていた5〜6 歳のキッズ達がゲームボーイ持参でテントに籠っているのを私は見逃さなかったし、その子達に聞いたら、ポケモンについてはかえって私なんかよりくわしいのだ。ちなみにこういう時、私の相棒（ダンナ）は攻略本を作ってる人なので、子供達にすっごくモテる。よく、お母様達に子供達の相手を押し付けられたりしています。

改めてなぜ、ここまでポケモンが受け入れられたのか少し考えてみました。まず、ゲーム自体の魅力とキャラクターの魅力とに分けてみると、前者については、アメリカの子供達は日本の子達と違って面倒くさいロールプレイングの部分にはまったとは、まず考えられないのです（いままでの全ての忍耐型RPGは、例外なく大ヒットしていないのです)。しかし、今アメリカではメジャーリーグやNBAの選手のカード集めが、子供のみならず大人が中心となって大人気、という背景とかさなって、ポケモンの「収集・交換」の楽しさが高く評価されたのでしょう。そしてその「収集・交換」の楽しさを支えるのが、何といってもキャラクターの魅力なのです。

今までアメリカのアニメや漫画というと、大人っぽい、複雑なもの、つまりシンプソンズみたいなアニメ、バットマンのようなヒーローものまで、日本に比べてかなりリアルでシニカルなキャラクターが圧倒的に多かった（だって、あのミッキーマウスでさえ最初は大人向けの漫画だったんですよ）けれど、ここ最近、日本のアニメキャラクター（ジャパニメーションという言葉が既に出来ているのだ）が市民権を得てからというもの、子供に好かれるタイプのキャラがひとつのジャンルとして確立しているのです。今まで、ガキっぽいなと思っていたキャラクターであっても、素直に見れば、可愛いものは可愛いわけで、それは多分どこの国の人が見ても同じ気持ちのはず。子供の頃からキティちゃんが好きで、親に買って欲しかったけれど高すぎて買ってもらえず、大人になって自分で買えて嬉しいという女性や、アトムのTシャツを大事に着ているおじさん、トトロを娘と何回も何回も見直している若い親子、そしてマリオにピカチュウ、みんな可愛いと思う気持ちは同じなのですね。先月のこのページで「ゲームの持つ力」について書いてありましたが、まさにそんな感じ。ゲームだけでなく、アニメキャラクターやスシ、テンプラ、盆栽、フトン、カラテやジュードーまで、「定番」になってしまえば、それは「文化」として受け入られたということでしょう。そういうわけで、ゲーム業界を始め、すべての会社、企業は、そもそもお金という利益を目的に動いている訳ですが、その商品達は、勝手に価値を変え始め、問題提起をしたりブームになったり、ブランドになったり、はては、文化にまで発展することがあるのです（ディズニーやコカコーラ、マクドナルドのように)。任天堂は、アメリカでは唯一ビデオゲーム界でブランドになれたんだと思います。そのなかで、キャラクター達もブランドに、文化に、成長しつつあるといえるのです。

なんか、キャンプファイヤーを囲みながらこんな話をして感動してしまいました。私たちって、真面目だなあ。いつでも仕事のこと考えてるもの。あ、来月はメキシコに行って釣りでもしようかと思っています。サオヘン、怒らないでね、船の上で真面目にネタを探すから!!

N64フォーラム ～読者の手紙から～

夏休みも終わって、そろそろ食欲の秋……だけじゃなくって、アタマもすっきり冴える季節になってきたぞ。勉強に仕事に、スポーツにゲームに、効率よく取り組んでみよう。

スペースワールド感動レポート

千葉県・布教者Kさん

NINTENDOスペースワールド'99に行ってきたので、感動新たなうちにレポートします。

ぼくが特に感動したのは、この2本、『巨人のドシン』と『ゼルダの伝説外伝（仮）』です。

まず『ドシン』。自由という言葉では表せないほど「自由」でした。木を運んであげたりして人間たちを喜ばせておきながら、彼らがモニュメントを建設しはじめたら容赦なく「ぶっ壊す」。『ブラストドーザー』？いやぁ、自由度の面では足元にも及ばない。

ゲームが仮想現実だとするのなら『ドシン』こそゲームのあるべき姿である、と言える。現実ではできないことを可能にしてくれる。それが『ドシン』でありひとつの仮想現実であり、ひとつのバーチャルリアリティとしての完成した作品である。

そして『ゼルダ』。熱狂的ゼルダファンとしてまず思ったことは「サンプルロム欲しい！」ということ。展示されていたロムはミニゲーム集のようになっていて、ダンジョン、レース、バトルなどやりたいところだけができるようになっていた。

とりあえず遊んでみて感じたことは「敵が強くなっている」ということ。スタルフォスの攻撃リーチが少し長くなったのではないだろうか。『時のオカリナ』では、複数の敵が出てきても攻撃は主に1人ずつだったが、今回は3人出てきて、こっちを取り囲んで同時に攻撃してくることもある。

そしてボス戦。サンプルロムで戦えたのは「密林仮面戦士オルドワ」だけだったが、手応えがかなり上がっていた。初めてだからではない。前作では倒し方さえわかってしまえば、ノーダメージで倒すことも可能だった。だが今回のヤツは防ぐ防ぐ。矢でひるませて剣で斬るというのがセオリーらしいが、その矢を盾で防いでしまうのだ。コレは前作にはなかったこと。前作ではボスの弱さが目立ったように感じたが、『外伝』ではもっと手応えのある敵が期待できそうだ。

以上、長々と僕の感想を書いてきました。

ただ、唯一残念だったのはスマブラ大会での子供達の行動。割り込みはする、人を押す、押された方は押し返す。イベントに来るのなら、もっと社会のルールを守るように心がけてほしい。

スペースワールド、どうでしたか。行けなかった人は巻頭の特集を見て雰囲気だけでも味わって下さいね。スマブラ大会は一時は4時間待ちの大行列になってました

楽しさを阻害するドリテクはダメ

福岡県・波多江　洋輔さん

3月号で『ゼルダ』のスタルチュラ無限増殖のドリテクを見て驚いた。私の友人はスタルチュラ集めに夢中で、苦しかった探索を身振り手振り楽しそうに話す。

スタルチュラというタダの符号を、宝を探す冒険家のように血まなこになって集めている。彼がどんなに苦労して集めたか、その笑顔を見ているとよくわかる。

幸い友人はこのドリテクを見ることなく、平穏な日常を送っている。けれど、このドリテクを見たユーザーは今まで自分がやってきたことが、いかに無駄に時間を浪費しただけの空虚なものだったかに気づき、二度とスタルチュラを探さなくなるだろう。

ゲームの中での経験値やお金はただの記号なのだけど、ユーザーにとってはそれがご褒美であり、その世界で生きた記録なのです。

ゲーム性や楽しさを著しく阻害するドリテクは掲載してはいけない。

スタッフの思いやスタルチュラの数を自慢している子供達の笑顔をココロに思い浮かべてほしい。

確かにそうなのかもしれない。けど、そのドリテクを見て実際にやってみるかどうかは読者のみんなに任されているわけだし、そういうドリテクを知りたい、という読者がいるのも事実なんだよね。難しいところだけど……

読者アンケートから

●64ドリームを地球が滅亡しても続けて下さい。（埼玉県・あんこ）

●大学の下見に京都へ行って来ました。京都精華大なんですが、なんと入試案内に僕が64ドリームのことを書いた文が載る！これが僕から64ドリームへの、3周年記念のプレゼントになりそうです。（兵庫県・森元　康夫）

●この前専門学校のセミナーで飯田和敏さんに会った！スゲー人だった。サインをもらえなかったのでちょっとくやしーけど、いい思い出になった。本当、おもしろい人だった！裏話も聞けたしネ。ヨカッタヨー！（群馬県・んよくろ）

●初めて64ドリームに名前がのった～。感動もんです。でも名前、1字抜けてました。さびしい……。（鳥取県・こすものう゛ぁ）

●64ドリーム、毎月楽しみにしているのですが不満を一つ！それは地方なので発売日が3～4日遅いことです。早く読みたくてうずうずしているのでせめて1日後にして下さいませ！（長崎県・鶴　邦寛）

●次回の付録のポスターはもっちーのブロマイドにして下さい（ウソ）。（愛知県・もけし）

●相変わらず白黒ページが寿司メシの臭いを放っている。カラーページにもネタの臭いつけていただけると良いかと。（東京都・玲）

●9月号の『マリオゴルフ64』のページで、「アルバトロスはいちども記録できなかった」とありますが、あれから出せましたか。ちなみに僕は3回出しました。（長野県・リーデッド）

●はみだしフォーラム

Q ジャイアンツの逆転優勝の可能性はどうですか？（東京都・ジャビ）

A この本の発売日には優勝も決まってる気もするので、答えないことにします。外れたら恥ずかしいし。

原稿募集　読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は400～800字くらい。あて先は〒102-0074：千代田区九段南1-5-13毎日コミュニケーションズ　64ドリーム「64フォーラム」係 FAX03-3230-0675

スペースワールドも終わって、いよいよ季節は秋、そして冬へ。クリスマスにお願いするソフト、お年玉で狙うソフトは見つかったかな？おっとその前に64DDがあったか……！

はみだしインプレ

スペースワールドなんて行けませんよ。いくらなんでも無理やっちゅうのに。（愛媛県・宿題終わらず）

新世紀エヴァンゲリオン

徹底した「らしさ」へのこだわり

大阪府・丸笹　剛さん

雑誌初登場以来、新たな画面写真が公開されるたびに「N64でここまでできるのか!?すごすぎる!」と、その新世代機に迫るくらいのクオリティに驚かされてきたこのゲーム。

だが、日を経るにつれてその操作・ミッション内容の単純さから逆に「わざわざN64でするゲームなのか!?」といった不安も少しずつ頭をもたげてきたのだが……ファンなので予約して購入。電源ON直後、セカンドインパクトの爆風ではためく手袋のムービーを見てものすごく感動!……するあたりがロクマニヨン（N64マニアの意。僕の造語）のロクマニヨンたるゆえんか……。

アクションゲームというよりはリアルタイム・コマンド入力ゲームに近いくらいで、操作だけ見ればGBでもOKてな感じで、おまけにイージーモードから始めなければならないわ、そのため真のエンディングが拝めるハードモードまで同じミッションを何回もしなければならないわ、Aボタン+Cボタンの交互連打はきついわ……うーん……。

といった不満を募らせながらも、イージーモードの（突然の）エンディングに突入。「魂のルフラン」のインストが流れる中、見事にポリゴンで表現された量産機が翼を広げて降下。それを見つめるアスカ……と、次のノーマルモードで見られる「続き」が展開されていく……つまり僕はイージーモードで映画の「シト新生」を実体験していたのである!

こうなると俄然続きが見たくなるというもので、すぐさまノーマルモードへ突入！つまらないと思っていた同じミッションの繰り返しも、イージーモードだけでは食い足りなかったせいかすごく楽しめた。そして量産機を殲滅したところでノーマルモードのエンディングへ。

「THANATOS」のインストが流れる。甦る量産機。弐号機の最期。そして初号機の覚醒。正に映画版第25話終盤の再現である。この時はホント映画を見たときの興奮までもが蘇ってましたよ！

こういった原作アニメの小出しの再現（笑）、自由度よりもテンポや雰囲気を最優先した各ミッション、そして本文で指摘してきた単純な操作とそれによる迫力ある映像との比較から来る「大仰さ」さえもがエヴァらしさをかもし出している……「こんなゲームがあってもいいんだ」と感心せざるを得ませんでした!!

エヴァンゲリオンのゲームとしてはおそらく最高、という評価も聞かれるこのゲーム。ファンなら必携のコレクターズアイテム、ッてやつかな

オウガバトル64

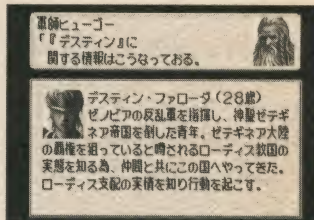
そんなのってあり？

徳島県・バッツの虜さん

もう、ひどいとしか言いようがないです……。私はシミュレーションRPGが大好きなので、『オウガ』を買いました……が、まさかキャラが年を取るとはぁぁぁぁ。

プレイ開始からゲーム上では1年が過ぎていました。ヒューゴーレポートで人物のところを見ていたら、「あれ、マグナスが19になってる」ということに気づきました。さらに1年が過ぎ、今ではもうマグナスも20才……デスティンなんか29ですよ!あと1年で30ですよ30!これじゃあ、青年じゃなくて「おぢさん」の烙印を押されちまうじゃないかよー!こんちくしょー!……あ、失礼。お気に入りのキャラだけに悲しいんです。

ここで私は、恐ろしい想像をしてしまいました。この調子でいくと、下手したらマグナスも、レイアも、ディオも40才とかになるんじゃないですか!?いやじゃーやめてくれー!!生き地獄だー!

はっ、もしかしたらヒューゴーとかは……90才を越えるかも知れない。や、やばくないですか？リアルを追求したためにこうなっちゃったんですか？ううう、誰か時間を止めてくれー!

ゲームの登場人物たちも、いろんな事件をくぐり抜けていくことによって年輪を重ねていくのだ。それに、中年には中年の魅力ってモノがあるだろう

実況パワフルプロ野球6

成長していくゲーム

北海道・三田村　洋輔さん

『パワプロ』に興味を持ったのは『パワプロ5』のときからだった。それまでは野球ゲームなどは気にもしなかった。ところが、実際にやってみると、選手の能力、球を打つ音、投げる音も本物みたいだった。『6』では、より本物らしくなり実際に野球をやっているみたいだった。

選手が成長する「ドラマチックペナント」、PS版にもあった「ホームラン競争」、恒例の「シナリ

オモード」や「サクセスモード」など遊びごたえは十分ある。

『パワプロ』は、実況も1つの醍醐味である。「打ったー！」「大きい、大きい、入ったッ！ホームラン！」この実況には、思わず「やった！」と言ってしまう。これがなければ、ただ投げて打って守って終わりである。

自分を応援してくれたり、悪く言ったり。いろんなところでしゃべる。ホームラン、ヒット、三振、守りではファインプレイ、併殺、牽制。それも何度も言ってくれる。これもうれしい。

毎年、毎年、データを集計して作るゲーム、それが『パワプロ』。毎年、毎年、成長するゲーム、それが『パワプロ』なのである。来年も新たな『パワプロ』を期待します。

データ面もさることながら、毎年細かなバージョンアップでより一層の面白さを追求している『パワプロ』。最高の野球ゲームだ

パイロットウイングス64

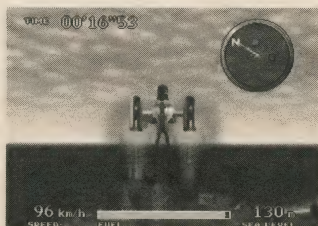
奥の深い世界

熊本県・糟實満田郎

買ってから3年とちょい過ぎ、いまだに遊んでいるソフト『パイロットウイングス64』は昔、9800円で売られていたものの今は2000円前後。しかし、9800円で売られていたといってもおかしくないソフトだ。ステージ数は少ないもののちっとも飽きないこのソフトは一体どんな工夫がされているのだろうか。

今は、『スマブラ』とか『ゴールデンアイ』など他にもN64で4人プレイできるソフトは数多くある。ましてや、こういったゲームは4人でワイワイガヤガヤプレイするのが1人で遊ぶよりずっと楽しいゲームだ。しかし、僕自身は、『パイロットウイングス64』というソフトは1人で遊ぶ楽しさが十分に味わえるゲームだと思う。

ハンググライダーではカメラマンになったつもりでゆっくり大空を舞いながら写真を撮ったり、ロケットベルトでは探検家になったつもりで低空飛行をしながら新しい発見に出会ったり、ジャイロコプターでは悪い敵を倒して任された任務を果たしたり。おもしろい遊び方だと、ジャイロコプターのミサイルで町を壊したり（本当には破壊できないけど）、橋の下をくぐったり、島にある道をたどったらどんなところに行けるのか調べたり、夜に飛ぶことだってある。

そんなゲーム『パイロットウイングス64』は、3Dもまさに奥が深く、1人で飛ぶ楽しさを十分に満喫できる、のほほんとしたゲームで、ホントは2000円では遊べないゲームなのである。

SFCのときにもハードの性能をきっちり発揮してみせた『パイロットウイングス』。N64でもその楽しさは健在なのだ

オウガバトル64

恋人か、友情か、家族か、孤独か？

静岡県・k@zuさん

これを読んでる人は当然、ゲーム好きですよね？もちろん僕も、です。っていうか、マニアな方かな。なのに実は、ゲームの好みがライトユーザー系の人と同じ。例えば、育成SLGはいけるけどタクティカル系SLGはウザい。『三國志』も『スパロボ』も、『ファイアーエムブレム』さえプレイしたことないんですから。任天堂サポーターなのにね。マジで、直前まで買うつもりなかったんです。

ただ、やっぱりマニアですねぇ。SLG嫌いとはいえ、ずっと興味があった作品『タクティクスオウガ』。『エムブレム』に並ぶ名作で、特に「通」の人ほど大絶賛、って感じ。「今までの人生でベスト」って言う人も多く、カリスマ的存在っぽい。ならば「プレイしないと、ヤバくない？」と思いつつも、手が出なかった。そして、とうとうN64版の登場!!ところが、どうしてもSLGはキツい……。

そんな時、急にほしくなりました。アッサリと。ふと見かけた、雑誌広告が原因です（そんなの初めて）。

「輝きを知る者の叡知は冷たく、暗闇を知る者の教えは眩しい」。こんなに心に来る言葉には、なかなか出会えません。この一文で、引き込まれちゃったよ。

よく「ゲームは遊ぶ人の性格が出る」と言われますよね？『オウガ』ではさらに濃い。「プレイする人の生き方」さえ問われる。命がけ&極限の選択。すっかりハマったね。あんなに、SLGを拒絶してたのに……。自分でもビックリでした。

画面で見るより、実際はすっきりとしたシステム。他のSLGみたいな面倒くささはナシ。チュートリアルもついてるけど、いらないくらいです。遊ぶ前に、勝手に決めつけちゃダメだね。隅々まで、質の高さが炸裂してました。

システムの完成度が高いからこそ、物語にハマれる。だから、僕と同じくSLG初体験にオススメ。いつか人生の壁に当たったとき、絶対プラスになるからさぁ(笑)。

システム的には1作目『伝説のオウガバトル』を引き継いだ『オウガバトル64』。ストーリーも『伝説の～』の外伝的な位置づけになっているのだ

原稿募集

掲載料は2000円のおもちゃ券だぞ！N64ソフトでキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなどなど…ドシドシ送ってね。あて先は77ページ参照。

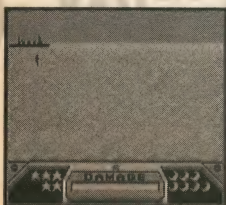
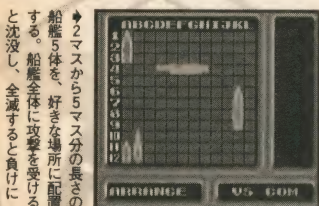
商店街会長のお言葉

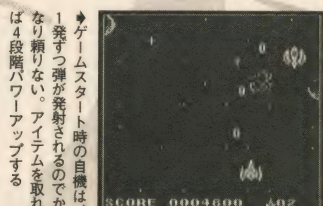
マリオのイラストが入った、ジャスコ30周年記念GBカラー（クリアパープル）を購入。今年の春頃にもクリア版が発売されていて、それに続く第2弾だ。これで何台目のGB購入になるのか…。使った金額を考えると恐ろしい。

任天堂のマイナーGBソフト

任天堂GBソフトの中には、いつの間にか市場から消えて入手困難となった、マイナーなものが数本あったが、11月からのGBソフト書き換えサービス開始により、気軽に遊べるようになるだろう。今月は、そんな任天堂マイナーGBソフト3本を紹介！

レーダーミッション（シミュレーション）

昔懐かしの潜水艦ゲームだ。相手の船艦がどこに配置されているかを見破り、先に相手の艦隊を全滅させた方が勝ちとなる。相手側の配置は全く見えないので、敵艦が潜んでいそうなマスを選んで攻撃し、外れたら他のマスを、当たったら敵艦全体の破壊を目指していく。通信対戦が実に面白く、ぜひともGB書き換えシステムに加えて欲しいタイトル。この他にも3D画面のアクションゲームも収録され、盛り沢山の内容だ。

ソーラーストライカー（シューティング）

1990年に任天堂初の正統派縦スクロールシューティングとして登場したソフト。地球に壊滅的な打撃を与えてきた「大暗黒星トリノ」の本拠地を破壊するため、最新鋭戦闘機を差し向ける、というストーリーだ。敵キャラのバリエーションが少なく、しかも攻撃パターンも単調なので、今となってはそれほど面白いとは言えない内容。11月1日から開始される、GB書き換えシステムのラインナップに加わっているぞ。

クイックス（アクション）

タイトーの業務用ソフト『QIX』の移植版で、1990年に発売された。クイックスやスパークといった敵を避けながら、画面を75%以上占領すればステージクリアという、おなじみの内容だ。このGB版『クイックス』には通信対戦モードが用意されている。マリオ側（1P）とルイージ側（2P）で交互に占領し合い、決められた画面スペースを先に占領すれば1ゲーム取得で、先に3ゲーム取った方が勝者となるのだ。

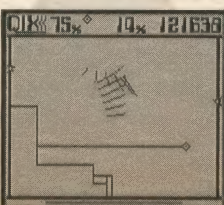
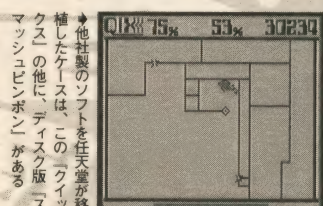
➡2マスから5マス分の長さの船艦5体を、好きな場所に配置する。船艦全体に攻撃を受けると沈没し、全滅すると負けに

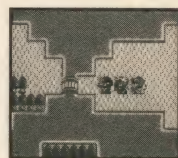
⬅こちらはアクションモード。レーダーを見ながら、敵の艦隊を全滅させる。バルカン砲と魚雷の2種類の攻撃方法がある

➡ゲームスタート時の自機は、1発ずつ弾が発射されるのでかなり頼りない。アイテムを取れば4段階パワーアップする

⬅ステージの最後にはボスキャラが待ち受けている。もちろん先のステージになるほど、敵の攻撃が激しくなってくる

➡他社製のソフトを任天堂が移植したケースは、この『クイックス』の他に、ディスク版『スマッシュピンポン』がある

⬅このゲームはハイスコアを追求するのが熱かった。99%占領したり、クイックスを分断して占領すると高得点が獲得できる

今月のオレはこれを買う！

10/20までに発売される、購入予定のソフトは『ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II』と『ウィザードリィ エンパイア』の2本。『ドラクエI・II』は、改めて説明する必要のない名作RPG。長い通勤時間を利用して、電車の中でじっくりと楽しんでみようと思う。『ウィザードリィ エンパイア』は、既に完成されたシステムの3DRPGなので、取り立てて目新しい要素はないものの、常にロストと隣り合わせの緊張感あふれる冒険が大きな魅力。こちらは本腰を入れて遊んでみる予定だ。

➡『ドラクエ』シリーズは、無性に遊びたくなる時がある。何度遊んでも面白い

➡やり込むには携帯できるGBの方が合っていそう。カラー専用なので処理速度も快適

はみだし大通り

右で紹介した3本の他、『ゲームボーイウォーズ』『カエルの為に鐘は鳴る』『X』の3本が入手困難。『X』は11月の書き換えラインナップにないが、名作との呼び声が高いので、近いうちに加わるだろう。

 ゲームに関するマニアックな質問や、お便りを募集しています。CQE07011@nifty.ne.jpまでEメール（07011は数字）か、編集部FAX（03-3230-0675）までお願いします。返信先も書いてね。

秋葉原価格調査団（9/8調査）

かなりスペースがキツくなってきた、このコーナー。N64も順調に発売タイトル数が増えてきているので、1ページに収まるのも今年いっぱいかも。今月は『テトリス64』や『64大相撲2』といった旧作ソフトを中心に、大きく値下がりしたソフトがいくつかあった。秋葉原にはゲーム店が数多くあるが、横並びの販売価格ではなく、各店で大きく値付けが異なる。だからソフト購入の際は、なるべく多くの店を見て回って最安値を見極めてから購入しよう。ちょっと手間はかかるけど、自分で激安ソフトを見つけ出す、買い物の楽しさにあふれているぞ。

◆『電車でGO！64』は、価格が下がりやすいサードパーティ製ソフトにしては、珍しく安定している

各ハードのお値段

NINTENDO64	11000円
ゲームボーイカラー	5980円
ゲームボーイポケット	3280円
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4980円
ドリームキャスト	19900円
プレイステーション	13500円
ワンダースワン	4280円
ネオジオポケットカラー	6800円

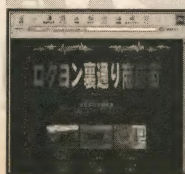
「GBカラー」本体の値段が少し下がり、お買い得に。

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
悪魔城ドラキュラ黙示録	7800	1979	コナミ
イギーくんのぶらぶらぽよん	5800	1480	アクレイムジャパン
ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	6800	1479	ゲームバンク
ウエットリス	5800	1980	イマジニア
ウエーブレース64	6800	1970	任天堂
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	5980	980	ハドソン
エアロゲイジ	7800	1950	アスキー
エアーボーダー64	7980	2480	ヒューマン
栄光のセントアンドリュース	9800	1280	セタ
エクストリームG	6800	1979	アクレイムジャパン
SD飛龍の拳伝説	6480	2950	カルチャーブレーン
NBA IN THE ZONE'98	6800	2480	コナミ
NBA IN THE ZONE2	7800	4980	コナミ
F-ZERO X	5800	1970	任天堂
F1 WORLD GRAND PRIX	5800	1980	任天堂
エルテイルモンスターズ	6800	3980	イマジニア
AI将棋3	7800	3980	アスキーサムシンググッド
オウガバトル64	7800	3970	任天堂
おねがいモンスター	6980	3980	ボトムアップ
オリンピックホッケーナガノ	6800	980	コナミ
格闘伝承～F-cup Maniax～	6800	4980	イマジニア
G.A.S.P!!	6800	3980	コナミ
カメレオン・ツイスト	6980	1480	日本システムサプライ
カメレオン・ツイスト2	6300	1979	日本システムサプライ
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	7800	3980	コナミ
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	8900	1980	コナミ
キラッと解決! 64探偵団	6800	2980	イマジニア
キングヒル64	6980	1979	ケムコ
ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～	6800	1980	ハドソン
ゴールデンアイ007	4800	3980	任天堂
最強羽生将棋	9800	3980	セタ
Jリーグイレブンビート1997	6980	3480	ハドソン
Jリーグダイナマイトサッカー64	7500	980	イマジニア
Jリーグタクティクスサッカー	7800	5480	アスキー
JリーグLIVE64	9800	980	EAV
時空戦士テュロック	7800	1280	アクレイムジャパン
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	7800	6980	コナミ
実況Jリーグパーフェクトストライカー	9800	980	コナミ
実況G1ステイブル	7800	6780	コナミ
実況パワフルプロ野球4	8900	1980	コナミ
実況パワフルプロ野球5	7800	3980	コナミ
実況パワフルプロ野球6	7800	6780	コナミ
実況ワールドサッカー3	7500	2980	コナミ
実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	7800	売り切れ	コナミ
シティツアーグランプリ全日本GT選手権	6800	1980	イマジニア
シムシティ2000	6800	2480	イマジニア
シャドウゲイト64	6980	5280	ケムコ
新世紀エヴァンゲリオン	8800	4980	バンダイ

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
人生ゲーム64	6800	2979	タカラ
新日本プロレス 闘魂炎導	6980	980	ハドソン
新日本プロレス 闘魂炎導2	6800	4980	ハドソン
進め! 対戦ぱずるだま　闘魂! まるたま町	6800	2980	コナミ
スター・ウォーズ エピソード1レーサー	6800	3980	任天堂
スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊	6800	5780	任天堂
スター・ウォーズ～帝国の影～	7800	980	任天堂
スターソルジャー バニシングアース	6800	1980	ハドソン
スターフォックス64	4800	3780	任天堂
スノボキッズ	6800	1980	アトラス
SNOW SPEEDER	6800	1980	イマジニア
スペースダイナマイツ	6800	980	ビッグ東海
スーパースピードレース64	6800	1979	タイトー
スーパービーダマン バトルフェニックス	6800	1980	ハドソン
スーパーボウリング	6800	2980	アテナ
スーパーマリオ64	4800	3780	任天堂
スーパーロボットスピリッツ	7800	2480	バンプレスト
ズール～魔獣使い伝説～	6800	2980	イマジニア
ゼルダの伝説 時のオカリナ	6800	1780	任天堂
ソニックウイングスアサルト	6980	売り切れ	ビデオシステム
超空間ナイタープロ野球キング	9980	980	イマジニア
超空間ナイタープロ野球キング2	6800	3980	イマジニア
超スノボキッズ	6800	2980	アトラス
チョロQ64	6800	4980	タカラ
ディディーコングレーシング	6800	1972	任天堂
デザエモン3D	7800	2980	アテナ
テトリス64	4980	2980	セタ
デュアルヒーローズ	6980	980	ハドソン
1080°スノーボーディング	6800	1980	任天堂
電車でGO! 64	6800	4970	タイトー
DOOM64	7800	1480	ゲームバンク
トップギアオーバードライブ	6980	3180	ケムコ
トップギアラリー	6980	1972	ケムコ
ドラえもん のび太と3つの精霊石	7980	6480	エポック社
ドラえもん2 のび太と光の神殿	6800	2950	エポック社
ナイフエッジ	6980	1979	ケムコ
ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ	5800	4780	任天堂
ぬし釣り64	6800	4980	パックインソフト
バイオレンスキラー	7800	3980	gemzi
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	6800	2980	コナミ
HYBRID HEAVEN	7800	6780	コナミ
パイロットウイングス64	9800	953	任天堂
爆笑人生64 めざせ! リゾート王	6800	2980	タイトー
爆ボンバーマン	6980	3980	ハドソン
爆裂無敵バンガイオー	5800	4970	トレジャー
パズルボブル64	4800	1980	タイトー
パチンコ365日	6980	2980	セタ
BUCK BUMBLE	6880	1979	Ubiソフト

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
遥かなるオーガスタMASTARS'98	7980	1980	T&Eソフト
パワーリーグ64	6980	980	ハドソン
バンジョーとカズーイの大冒険	6800	1980	任天堂
バーチャル・プロレスリング64	6800	980	アスミック
Parlor! PRO64	6980	3980	日本テレネット
ピカチュウげんきでちゅう	9800	3980	任天堂
ヒューマングランプリ	9800	980	ヒューマン
飛龍の拳ツイン	6980	2950	カルチャーブレーン
PDウルトラマンバトルコレクション64	6800	4980	バンダイ
ファイティングカップ	6800	2980	イマジニア
ファミスタ64	6800	980	ナムコ
FIFAロードトゥワールドカップ'98	6800	3480	エレクトロニックアーツ
ぷよぷよSUN64	5980	1480	コンパイル
ブラストドーザー	4800	980	任天堂
プロ麻雀　極64	6800	3980	アテナ
HEIWAパチンコワールド64	7900	4980	ショウエイシステム
HEXEN	6800	1980	ゲームバンク
牧場物語2	6800	4980	パックインソフト
ポケモンスタジアム	6800	2980	任天堂
ポケモンスタジアム2	5800	4970	任天堂
ポケモンスナップ	6800	3970	任天堂
ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え～	6800	3980	ハドソン
麻雀道64	6980	2980	ビデオシステム
麻雀放浪記CLASSIC	7900	2980	イマジニア
麻雀MASTAR	9800	1980	コナミ
麻雀64	7800	5800	コーエー
マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー	6800	2980	カプコン
マリオカート64	4800	3980	任天堂
マリオゴルフ64	6800	4980	任天堂
マリオのフォトピー	9800	3970	ハギワラシスコム
マリオパーティー	5800	3980	任天堂
マルチレーシングチャンピオンシップ	7900	1980	イマジニア
森田将棋64	9800	3972	セタ
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	8900	1980	エニックス
ヨッシーストーリー	6800	1979	任天堂
RAKUGAKIDS	6800	売り切れ	コナミ
ラストレジオンUX	6800	1980	ハドソン
Rally'99	6800	4980	イマジニア
LET'Sスマッシュ	6800	5480	ハドソン
64大相撲	7980	1980	ボトムアップ
64大相撲2	6980	1980	ボトムアップ
64で発見!! たまごっち	6800	760	バンダイ
64トランプコレクション	6980	980	ボトムアップ
LODE RUNNER 3-D	6800	2480	バンプレスト
ワイルドチョッパーズ	6980	2972	セタ
ワンダープロジェクトJ2	9800	1979	エニックス

ロクヨン裏通り商店街

8月16日に、個人ホームページをオープンしました（HPアドレスはhttp://member.nifty.ne.jp/d-endo/index.htm）。その名も「ロクヨン裏通り商店街」。秋葉原価格調査団の最新版や、任天堂レトロゲーム機の紹介、さらに趣味の競馬予想など、盛り沢山というかメチャクチャな内容。検索エンジンのYahoo! Japanで「ロクヨン裏通り」とキーワードを入れて検索すればたどり着ける。掲示板も設置したので、是非ご来場を！

◆「裏通り」という名称だが、別に怪しいサイトではないのでご安心を

自腹プレゼント

今月は、海外版GBソフトの『ウエーブレース』をプレゼントしよう。N64版のように3D画面ではなくトップビューになっている。画面がチープなので、どことなく競艇のゲームのような印象を受けてしまう。でも慣性の法則がしっかり再現されているから、水上を走っている感覚が楽しめるのだ。いつものようにアンケート葉書のプレゼント欄に「99番・ウエーブレース」と書いてご応募下さい。抽選で1名様にプレゼントします。

◆もちろん日本のGB本体でも遊べるぞ。カラー対応ではなくモノクロだ

はみだし大通り

Q 近所のゲームショップで、新品の「バーチャルボーイ」が4980円で売ってるんだけど、買うべきか否かで迷っています（京都府・飛魚さん）

A これは絶対買いでしょう！最近は滅多に新品バーチャルボーイにお目にかかれず、中古でもかなりの価格で販売されはじめている。既に生産中止されていて、今後の値下がりも考えにくいから、ここで買っておかないと後悔するかも。

NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
	クロックタワー	24	16	ヒューマン	1000
	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	2000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
	THE FIREMEN	8	なし	ヒューマン	1000
	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィI・II・III	32	256	メディアファクトリー	3000
	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
	マザー2	24	64	任天堂	1000
	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン	1000
	FEDA	20	64	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2000
	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
	ARETHA	16	64	やのまん	1000
	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
	レナス［古代機械の記憶］	12	64	アスミック	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
RPG	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	スーパーファイヤープロレスリング X プレミアム	32	256	ヒューマン	1000
	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	2000
	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	2000
	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	2000
	磯釣り 離島編	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	12	なし	ヒューマン	1000
	ダービージョッキー［騎手王への道］	8	64	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	2000
	ファイアーエムブレム トラキア776	32	256	任天堂	2500
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2000
	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	2000
	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
	魔神転生	12	64	アトラス	1000
	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
	たまごっちタウン	8	64	バンダイ	2500
	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	2000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
PUZ	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	2000
	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2000
	上海III	8	なし	サン電子	1000
	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2000
	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
	ピクロスNP Vol.1	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.2	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.3	8	16	任天堂	2000
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
	お絵かきロジック	4	16	世界文化社	2000
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
	ドクターマリオ	4	16	任天堂	2000
	コラムス	4	16	メディアファクトリー	2000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	はじまりの森	32	64	任天堂	2500
	同級生2	32	16	バンプレスト	2000
	晦 ―つきこもり	32	64	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	2000
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	2000
	夜光虫	16	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
	ただいま勇者募集中 おかわり	16	64	ヒューマン	1000
	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
	決戦! ドカポン王国、～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
	真・麻雀	4	64	コナミ	1000
	スーパートランプコレクション2	4	なし	ボトムアップ	1000

SFC&GB発売カレンダー

NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
P…ポケットプリンタ対応ソフト。

スーパーファミコン

【10月以降発売予定】

10月1日 **ピクロスNP Vol.4**/PUZ/任天堂/2000円/NP

ゲームボーイ

【9月発売予定】

22日 **スーパーリアル・フィッシング**/SPT/ボトムアップ/4300円/C専用
23日 **ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II**/RPG/エニックス/4900円/C
23日 **Front Row**/RAC/キッド/3980円(予)/C専用
23日 **かわいいペットショップ物語**/RPG/タイトー/3980円/C

【10月発売予定】

1日 **スーパーロボット大戦 リンクバトラー**/RPG/バンプレスト/4500円(予)/C
8日 **格闘料理伝説 ビストロレシピ～激闘★フードンバトル編～**/RPG/バンプレスト/3980円/C
10日 **ポケットモンスター青**/RPG/任天堂/3000円/
14日 **V-RALLY**/RAC/スパイク/3980円/C
14日 **ウィザードリィ エンパイア**/RPG/スターフィッシュ/3980円/C専用
21日 **銃鋼戦記バレットバトラー**/RPG/コナミ/4500円(予)/C
22日 **夜行虫GB**/ADV/アテナ/3800円(予)/C
22日 **クイックスアドベンチャー**/ACT/タイトー/未定/C
29日 **ウエットリスGB**/PUZ/イマジニア/3980円/C
29日 **語楽王 TANGO!**/ETC/J・ウイング/3980円(予)/C
29日 **ハムスター倶楽部**/ETC/ジョルダン/3980円(予)/C
上旬 **キャットウーマン**/ACT/ケムコ/3980円/C専用
上旬 **デイジャブ**/ADV/ケムコ/3980円/C専用
10月 **シルバニアファミリー～おとぎの国のペンダント～**/ADV/エポック社/3980円/C
10月 **ポケットGT**/RAC/エムティーオー/3980円/C専用
10月 **スーパーチャイニーズファイターDX**/ACT/カルチャーブレーン/3900円/C
10月 **本格将棋「聖」**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
10月 **白江七段の囲碁入門**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
10月 **アクアライフ**/ETC/タム/3980円/C

【11月発売予定】

11日 **KLUSTAR**/PUZ/スパイク/3980円/C
18日 **～倉庫番伝説～光と闇の国**/PUZ/J・ウイング/4300円/C
21日 **ポケットモンスター金**/RPG/任天堂/3800円/C
21日 **ポケットモンスター銀**/RPG/任天堂/3800円/C
25日 **筋肉番付GB～挑戦者はキミだ!～**/ACT/コナミ/3980円(予)/C
25日 **ビートマニアGB2 ガッチャミックス**/ETC/コナミ/4300円(予)/C
25日 **突撃! パッパラ隊**/SHT/J・ウイング/4500円/C
26日 **グランデュエル**/ETC/ボトムアップ/4500円/C
11月 **ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～**/RPG/イマジニア/未定/C
11月 **R-TYPE DX(仮)**/SHT/エポック社/3980円/C
11月 **メロディキッズ(仮)**/ETC/エポック社/3980円(予)/C
11月 **みんなの将棋-初級編-**/TAB/エムティーオー/3980円/C
11月 **テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち**/PUZ/カプコン/未定/C専用

【12月以降発売予定】

12月1日 **スーパーマリオブラザーズデラックス**/ACT/任天堂/未定/C専用/NP
12月2日 **ポケットプロレス**/SPT/J・ウイング/3980円/C
12月3日 **ザ・グレイトバトルPOCKET**/SLG/バンプレスト/未定/C
12月16日 **がんばれゴエモン～もののけ道中 飛び出せ鍋奉行～**/RPG/コナミ/3980円/C
12月16日 **ポケットクッキング**/ETC/J・ウイング/4800円/C
12月22日 **レミングスVS**/ACT/J・ウイング/4500円/C
12月上旬 **トップギアポケット2**/RAC/ケムコ/未定/C専用
12月中旬 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～(仮)**/ACT/任天堂/3800円/C専用
12月 **爆走戦記メタルウォーカーGB～鋼鉄の友情～**/RPG/カプコン/未定/C
12月 **飛龍の拳スタジアムGB SD**/ACT/カルチャーブレーン/3900円/C
12月 **スウィートアンジェ**/TAB/コーエー/3980円/C
12月 **ボンバーマンMAX 光の勇者**/RPG/ハドソン/未定/C専用
12月 **ボンバーマンMAX 闇の戦士**/RPG/ハドソン/未定/C専用
12月 **コラムスGB～手塚治虫キャラクターズ～**/PUZ/メディアファクトリー/未定/C
秋 **マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～(仮)**/RPG/イマジニア/未定/C
秋 **エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～(仮)**/RPG/イマジニア/未定/C
秋 **ゴルフだいすき!**/SPT/キッド/3980円/C
1月 **GO! GO! ヒッチハイク2**/TAB/J・ウイング/4500円/C
2月 **メタモード**/RPG/コーエー/3980円/C
3月 **ダンジョンセイバー**/RPG/J・ウイング/4800円(予)/C
3月 **ディノブリーダー4**/RPG/J・ウイング/4800円(予)/C
4月 **THE BLACK ONYX DX**/RPG/BPS/4500円/C専用

【発売日未定】

未定 **ウルトラベースボール**/SPT/カルチャーブレーン/3900円/C
未定 **シェラザード伝説**/RPG/カルチャーブレーン/3900円/C
未定 **よぬこのげえむ道(仮)**/ADV/コナミ/4500円(予)/C
未定 **スピーディーゴンザレス(仮)**/ACT/サンソフト/3980円/C
未定 **ダフィーダック(仮)**/ACT/サンソフト/3980円/C
未定 **スター・ウォーズ エピソード1 レーサー**/RAC/任天堂/未定/C専用
未定 **ドンキーコングランド2**/ACT/任天堂/未定/C
未定 **ポケモンピクロス**/PUZ/任天堂/未定/C

NINTENDO スペースワールド'99 大特集 Part2

宮本茂さんほか、現地直送インタビュー5連発!!

スペースワールド'99入場者数	
9月27日	4万5000人
9月28日	6万3000人
9月29日	6万2000人
3日間計	17万0000人

3日間とも入場無料とはいえ、曇り空のもと17万人もの入場者を記録したNINTENDOスペースワールド'99。春に開かれた東京ゲームショウの入場者数が16万3448人だったことを考えると、1社単独のイベントとしてスーパーな数字だといえるだろう。行った人も行けなかった人も、その興奮の模様を誌面から感じとってくれぃ!

『ゼルダ外伝』など N64ソフトがいっぱい!

円熟期を迎えた感のあるN64ソフト。何せ、早くも『ゼルダ外伝』がプレイヤブルの状態で出展され、『マリオRPG2』や『カービィ64』など、どれも魅力あふれるソフトでいっぱいだったのだ。

ゼルダやカービィが大人気! N64ソフトコーナー

N64コーナーに出展されていたのは、任天堂ソフトが12本、サードパーティソフトが18本、海外ソフトが11本。合計41本のN64ソフトで遊ぶことができたのだ(ビデオ出展は1本もなかったのだ)。2年前のスペースワールドではポケモンショーの色合いが強かったため、N64コーナーでは比較的ゆったりプレイできたんだけど、今年は大違い。『ゼルダの伝説 外伝』や『MOTHER3』などの人気タイトルには多くのファンが殺到し、最長1時間45分待ちになってしまったのだ。なかでもとくに目をひいたのが『星のカービィ64』の人気。明らかにスーパーファミコン版も触ったこともないような小さな子供たちが辛抱強く長い列を作っていたぞ。ミリオンセラーの『スマブラ』によってカービィファンが小学生を中心に激増しているということなんだろうね。

『糸井重里のバス釣りNo.1決定版』のコーナーに展示されていた「つりコン64」。アスキーから5800円で『バス釣りNo.1』と同時発売予定。もちろん振動機能つきだ

『星のカービィ64』はN64コーナーの入口に置かれていたため、親子連れの長い行列が『MOTHER3』への道をふさぐようなこともあったのだ

17万人が楽しんだゴロ!

●イラスト/中植茂久

最長3時間待って2分のバトル スマブラコーナー

9時に入場がはじまると、目を血走らせた来場者たちがお目当てのコーナーに向かう…。人によってはそれが『ゼルダ外伝』であったり、『ポケモン金・銀』であったりしたんだけど、数あるブースのなかで血走り度No.1に輝いたのは「スマブラバトル」だったのだ。何せ、開場から1時間もたたないうちに2時間待ちになり、2分間というわずかな時間を闘うために、なんと最長3時間待ちの長〜い行列ができたくらいなのだ。N64ソフトのなかでも売上げ3本指に入る人気ソフトだということを実感させられたぞ。

「スマブラバトラー」の行列は会場の外へと続いていたのだ

N64を持っていないので友達の家でトレーニングして決勝に残った人もいたのだ

はみだし幕張メッセ 会場に一番乗りを果たしたのは20代のフリーターだとか。今回で3回連続スペースワールド一番乗りを果たしたというから驚きなのだ。しかも初日が終わってそのまま入口に並び直し、2日目も一番乗りをしたんだって

NINTENDOスペースワールド'99

ダンスが楽しい!

ドンキーコングステージ

スペースワールドは東京ゲームショウに比べると、会場が明るいのが特徴だ。ド派手な演出があまりなく、色っぽいコンパニオンが媚びを売るでもなく、「ゲームの自信作をド〜ンと並べたから、しっかり遊んでくれぃ!」という実直な京都的職人魂?が感じられるイベントなのだ。ところが、ドンキーステージのある一角だけはちょっぴり空気が違っていた。いきなり、ドライアイスのスモークがブシュ〜ンとまかれ、ヒップホップのダンサーたちが登場。『ドンキー64』のオープニングソングにあわせて、ノリノリでキャラクターを紹介してくれた。また、ミニゲーム大会も開かれ、たくさんの子供たちが集まっていたぞ。ドンキーとディディーの着ぐるみは出番のないときには入口で来場者を迎えていたのだ。

今回のショーのために結成されたDKダンサーズ

『ドンキーコング64』はメモリー拡張パック同梱(7800円)で、12月に発売される

2台しかプレイできない

サードパーティコーナー

本誌でも人気の高い『バイオハザード2』や『ウインバック』などのサードパーティソフトも国内で初めて出展されていたのだ。ところが、サードパーティの出展ソフトはどれも2本ずつしか試遊機がなかった。『ゼルダ外伝』や『ドンキー64』が15台も用意されていたことを考えると、ちょっと少なすぎない? ライセンシーに対しては公平に扱おうという任天堂の方針なんだろうけど、2年前のショーでは、ゲームによって2〜14台というように差があったわけで、ちょっぴり残念でした。

出展ソフトは写真のように開発度や発売予定が表示されている。よく見ると「コントロールパック」と書いてあるぞ。任天堂さんも間違えることがあるんですね。って人のこと言えないか

宮本さんもステージにあがった!

64DDコーナー

新会社「ランドネットディディ」が初めて運営した64DDコーナー。『タレントスタジオ』では本郷さんの顔を取り込んだタレントキャラで遊べて(P42とP98を見てね)、とても楽しい空間になっていたぞ。ステージでは飯田和敏さんが『巨人のドシン1』の解説を毎日やっていたんだけど、その説明の最中に乱入してきたのが日本を代表するクリエイターである宮本さん(任天堂)と岡本さん(カプコン)の「ゼルダコンビ」(岡本さんはGB版『ゼルダ』を作っているからね)。で、宮本さんはそのままステージにあがって、ユーザー代表として『巨人のドシン1』のプレイをはじめてしまったのだ。飯田さんは「神様だぁ」って土下座をするし、対する宮本さんは「僕は小学6年生の、宮本茂です」って自己紹介するしで、スペースワールドならではの、とっても楽しいハプニングでした。

ステージにあがった宮本さんの姿に、来場者も大喜び

宮本さんをステージにあげた張本人の平林さんと、最後までステージにあがることを拒んだ岡本さん

ファンの女性と写真におさまる宮本さん。このあとものすごいサイン責めにあったのだが、こういう交流ができるのもイベントのいいところ

はみだし幕張メッセ 会場ではサイン責めにあった本郷さん。「一緒に記念撮影をした人もいましたね。あと、なぜか名刺を持っている中高生くらいの人もいました。そこで感じたんですが、64ドリームって意外に読者年齢が若いんじゃないですか?」

『ポケモン金・銀』や物販コーナーも大人気!!

スペースワールドの主役はようやく発売日の決まった『ポケモン金・銀』。広い会場の4分の1ものスペースを占有していたからね。だけど、本当の主役は会場に訪れた人たちだったのかも。

会場で発表された発売日！ ポケモン金・銀コーナー

相次ぐ発売延期で、日本全国1000万人（推定）のポケモンファンをやきもきさせていた『ポケモン金・銀』。その発売日がついに会場内で正式に発表されたのだ（会場で配られたパンフには「1999年発売予定」と記載）。で、気になる発売日は、昨年の『ゼルダ』と同じ11月21日。会場内には『ポケモン金・銀』のパッケージがド～ンと展示されていて、いよいよ発売へのカウントダウンが開始されたことを実感させられたのだ。…と言いたいところだけど、「また遅れるんでしょ」というお母さんの声も聞こえてきたりして…。まだまだ疑心暗鬼のユーザーが多いことも感じさせられたのでした。

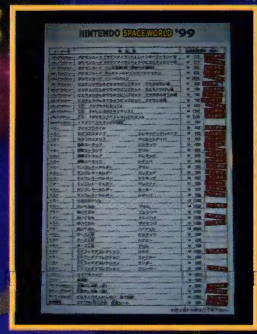
288台の試遊機を用意し、広い会場の4分の1ものスペースを占めていた『ポケモン金・銀』のコーナー

ホウオウをメインに置いた『ポケモン金』のパッケージ

こちらはルギアの『ポケモン銀』。カセットの色はカラー対応の黒

とても暖かい売り切れ商品が続出!? 物販コーナー

「ホビーフェアなんかでも物販はやっていますが、こんなに売れることはないですね」と本郷さんもビックリだったのが物販コーナー。販売されていたのは、会場限定の「スマブラシール」(500円)を除いてすべてがポケモングッズ。「ゲームをひと通り遊んでから、帰る前に記念の買い物を」というお客さんが多く、午後になってからのほうが行列が大きくなっていたのだ（編集部でもピンバッチを買ったので、プレゼントページを見てね）。

この「うりきれ」ボードを見れば人気のスゴサがわかるでしょ

ドンキーぬいぐるみも参考商品として展示されていたのだ。発売が楽しみだね

5万人がゲット!! ミュウプレゼントコーナー

2年前のスペースワールドでは一般公開日が2日しかなく、10万人プレゼントということもあって、長い行列が海浜幕張駅まで伸びてしまったミュウプレゼント。今回はそのような行列ができないようにということで、当選者を5万人と前回の半分にしぼり、しかも受け取りの時間帯も指定されていたので、大した混乱も行列もなく無事終了。

4時頃になると人出が少なくなっていたミュウコーナー

●ミュウを受け取る前●

●ミュウを受け取った後●

はみだし幕張メッセ　288台の『ポケモン金・銀』に比べ、期待作の『ゼルダの伝説 不思議の木の実』や『ドラクエI・II』がプレイできたのはわずか2台ずつ。『ポケモン金・銀』が超期待作なのはわかる。けど、『ゼルダ』が2台って少なすぎ～！

空気が流れていた幕張メッセ

ピカチュウや須藤温子ちゃんも登場！ イベントステージ

会場のほぼ中央にあったのがイベントステージ。須藤温子ちゃんのライブやポケモンリーグ決勝大会など、いろんなイベントが繰り広げられていたのだ。なかでも「着ぐるみポケモンショー」はこれまでのスペースワールドにはなかった出し物。ピカチュウなどの声はちゃんとアニメと同じ声優さんがやっていて、大人でも十分楽しめるショーになっていたぞ。米国ニンテンドウパワー誌の編集長も「ぜひアメリカでもやりたいなあ」と羨ましがっていたのだ。

ポケモンショーに出演していたのはピカチュウ、ニャース、ヒトカゲ、トゲピーの4匹

ステージ横では須藤温子ちゃんのCDや写真集を販売していて、ファンと撮影会も

1000人に近いスタッフを動員 運営スタッフ

『ゼルダ外伝』の説明をする人が、実はあの『時のオカリナ』のスーパーバイザー・手塚卓志さんだったりするのがこのショーのすごいところ。ところで、どのくらいの運営スタッフが動員されていたんだろうか。「任天堂関係で約300人、ランドネットDD関係で約100人、あと電通関係の運営で400人。それにライセンシーの会社のスタッフをあわせると、1日あたり1000人近いスタッフがショーを運営していたんです（本郷さん）。1000人といえば任天堂の全社員数に匹敵する数字だぞ！

手塚さん（写真右）と『ゼルダ外伝』ディレクターの山田洋一さんも会場にいたのだ

Tシャツでわかる担当コーナー

N64コーナーは黒

事務局の人は赤

GBコーナーはグレー

イベント関係は青

64DDコーナーはオレンジ

ライセンシーは緑

子供から大人まで楽しめた 来場者

『ドシン』の飯田さんがインタビューで「ここにはいい空気が流れている」と語っているけど（P94参照）、「来場者のバランスがとてもいい」いうのは関係者からよく耳にした話だ。家族連れがいっぱいいて、ゲーム大好き中高生グループもいて、リンクやロケット団などのコスプレも適度にいて…。任天堂のゲームを心から愛する人たちが幕張メッセに集まり、いろんな世代の人たちが「夏休みの最後を飾るイベント」を楽しんでいたように思えるのだ。もちろん、1本のゲームを遊ぶのに長時間待たされてイライラしたり、すごい混雑で気分を悪くした人も少なくなかったでしょう。でも、お土産のポケモンCDをもらい、喜びながら帰る小さな子供の姿を見て、ほのぼのとした気分にさせられた人も多かったはずなのだ。今回のショーの成功で、来年も同じ時期に「NINTENDOスペースワールド2000」が開かれる可能性は高い。今年やってこれなかった地方の人も、今からお金を貯めて、幕張にやってきても損はしないと思うよ（来年はドルフィンが出展されるかな？）。

64ドリームの読者との交流もできたのだ

こちらも64ドリーム読者のみなさんです

幕張で出会った人たち'99

糸井さんやポケモンカードのイベントでハワイに行っていた石原さんやイマクニ？には会えなかったけど、今回もN64関係者がいっぱいやってきたスペースワールド。ってわけで、最後に、出会った人たちをご紹介しましょう。

めちゃくちゃ怪しげなクリーチャーズの3人組。左から三浦さん、アシュラさん、柳沢さん

『ピカチュウげんきでちゅう』を作った河島さん（左）とアンブレラの人たちです

同じく『げんきでちゅう』の小澤さんのお気に入りは『巨人のドシン1』

『D'S GARAGE』（テレビ朝日系）の渡辺浩弐さんと桃井はるこさんも来ていたのだ

ランドネットディディ取締役の香山さん。「64DDの予約は10月中旬からはじまります」

HAL研の岩田聡さんと山本洋一さん。山本さんは5人のお子さんを連れてきていたぞ

はみだし幕張メッセ 来場者全員に配られたのは「Wゲットだぜキャンペーン」のときのポケモンCD。ちなみに、2年前に来場者がもらえたのはポケモンふりかけ。それも早く退場した人のみが対象だった。今回の全員プレゼントは大盤振舞？

NINTENDOスペースワールド'99

現地直送インタビュー5連発!

ゲームクリエイターたちも大集合するスペースワールド。いろんな方をつかまえて、気になる質問をぶつけたぞ。今後のN64ワールドが見えてきた!

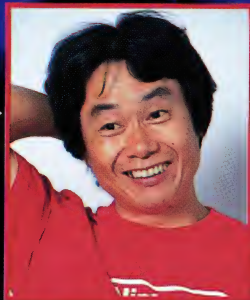
INTERVIEW PART 1

『時のオカリナ』よりキャラへの想いが深くなる『ゼルダ外伝』!

任天堂情報開発部部長

宮本 茂（みやもと しげる）

PROFILE

相変わらず世界各国の取材対応でたいへんだった宮本さん。会場内を歩くとサインぜめにあうために、なかなか思うようには見てまわることができなかったそうだ。2日目に、カプコンの岡本さんと歩いていた姿を見た人は幸運だったかも?

2年振りのショーに集まったお客さんに宮本さん大満足!

—— いかがですか、2年振りのスペースワールドは?

宮本 そう、2年振りなんですよね。あまり意識はしてなかったんやけど、なんか完全に夏休み最後の親子連れイベントのような感じで(笑)、悪い意味やないんですけど。来てくれたお客さんたちに「来年もやるんですよね?」って聞かれたら、やらなあかんなと思いますし。こういうショーをやるのが当たり前になったとしたら、それはそれでいいことですよね。

—— お客さんの反応は予想どおりでしたか?いちばんお客さんがついたのは…、

宮本 スマブラ大会やったね。すごいですね、『スマブラ』。年末は『スマブラ2』でいくしかないな(笑)。

—— 出るんですか?

宮本 いやいや、それはまだ(笑)。まあ、長い行列に並ばず仕方なしに遊んだゲームにも、あまりハズレがないのが今回のショーのよさではないかと思いますね。多彩という意味では寂しいんですけど、うちが目指している「買っても損はない」という水準にはそれぞれ達しているんでね。あとは、任天堂のメインユーザーが小学生とか低年齢とか、そういう考え方は頭からはずしたとしても、結構健全な感じで人が集まってるなと感じましたね。説明員で立ってるうちのスタッフに話を聞くと、来てくれた親も子供も両方ゲームがうまいらしいんですよ。つまり親子の世代でゲームをするようになっているんだろうし、『スマブラ』なんかを見ても対戦を自然にやってるし、遊び方としてはよりよい「娯楽」のカタチになっているなあと感じますね。

—— トランプとかが持っている娯楽イメージに近づいている気がします。

宮本 うん。ゲームセンターとかゲーマーとかそういう部分でくくられるんじゃなくて、わりと家庭の中にあるひとつの道具のような感じがしてね、ええなあと思いますね。

『時のオカリナ』のシステムを使った『ゼルダの伝説 外伝』

—— 今回のショーで、宮本さんがいちばん関わっているのはどのゲームですか?

宮本 おおざっぱに言うと「ない」って言ったほうがいいくらい他の仕事をしてるんですけど…、やっぱり『ゼルダ外伝』と『タレントスタジオ』かなあ。

—— 『ゼルダ外伝』は、どのような立場での関わりかたですか?

宮本 プロデューサーです。要所要所の打ち合わせと、制作全体のサポートですね。今回は仕様書を書かないようにしてます。書いてもメモどまりで。

—— 最初は、いつもその目標じゃないですか(笑)?

宮本 今回は、ちゃんと最後までそうします。絶対に現場には踏み込まない。現場にしてみたらよかったって思ってるかもしれませんが(笑)。予定通り発売されないような事態が起こったらやめるって言ってあるので…。

—— 『ゼルダ外伝』の発売をやめる、ってことですか?

宮本 そう。たとえば11月ぐらいに、まだ1年かかるとか言われたら、そんなにかかるんならドルフィンの仕事も膨らんでくるので、やめるからな!と。

—— ショーバージョンの完成度はどれくらいですか?

宮本 メインシステムは80%ぐらいできてます。全体としては2割ぐらいを見せていますね。

—— 『時のオカリナ』を10とすると、『外伝』のボリュームはどれくらいですか?

宮本 うーん…。『時のオカリナ』を本にたとえると、300ページぐらいの前後編にわかれたものって感じがするでしょ。今回は、こまかい文字がぎっしりとつまった200ページぐらいの本…。

—— それって、どっちが長いんですか(笑)?

宮本 読み方によっては、今回も同じくらい時間がかかるけど、読み飛ばせば半分くらいで読めちゃうかもしれないです。そういう構造を狙っていてね。ゲームって、そんなに嫌いじゃないタイプのゲームでも40時間かかるって聞くと、なかなか遊ぶ気にはなれませんよね。でも、結果的に40時間ぐらいは遊べてしまうんですよね。だから、必須に40時間かかるというかたちのゲームじ

はみだし宮本さん 「お面画面に?マークのお面がいっぱいあるでしょ。実はまだ半分くらいしか考えてない(笑)。たくさんのお面を使って、いろいろな遊びを考えようと思っています。自分でデザインできるお面や、何もできない「無意味なお面」とか作りたいんですが(笑)」(宮本さん)

ゃなくして、ストーリー展開よりは、そこに出てきたキャラクターや土地にどれだけの思い入れができるかっていうのが『ゼルダ』の命なんで、そこを掘り進めようという構想です。

——『外伝』の構想は、どのように立ち上がったんですか？

宮本 『時のオカリナ』で基本的な3Dアクションシステムを作ったんで、これを使って他のゲームを作るといいよね、という考えがあったんです。それと今後のゲームマーケットのことを考えると、僕らがやっている3年から5年をかけて次の作品を出すっていうのは作り手としては正しいけど、遊ぶ立場であれば2年以内に続編を遊ばせてくれよねっていう思いですね。でも、そんなに早くは同じ方法では実現できませんからね。だから『ゼルダ』の続編を、つぎの（新しいコンセプトの）『ゼルダ』が出る前にもうひとつ遊べるようにしたいという話と、『時のオカリナ』のシステムを使った別のゲームを作ろうという話を一緒にしてしまったんですね。

——今年1月のインタビューで、すでにそのようなことをおっしゃっていましたね。

宮本 当初はデータを入れ替えたら1年間で確実に続編が出せるねって言っていたんですけど、作り手も遊ぶ立場になると、それじゃつまらんやろという想いがあるので…。そういう話をしている間に、『時のオカリナ』と同じシステムで作る『外伝』と、DDでやろうとしている『裏ゼルダ』っていうのは、別のものですねというふうに分かれてきたんです。だから『外伝』っていうのは『時のオカリナ』で出会ったキャラクターたちへの思い入れがさらに深くなるゲームで、出すかどうかはわかりませんけどDDの『裏ゼルダ』って言うのは『時のオカリナ』の一種のパロディで、前に遊んだダンジョンの中身が違っているとか、あるべき場所に違うアイテムがあるとか、前を遊んだからおもしろいという、この2種類の方向でやってます。

◆エンディングを見るために必要じゃないイベントを、どれだけ盛り込めるのかが『ゼルダ外伝』のテーマだ

——DD版はまだ消えてはいないということですね？

宮本 出すかどうかは別として、一応まだシステムはいきてますよ。

——先の話になりますが、『外伝』のDD版は？

宮本 それは難しくて、『外伝』はシステムをいろいろいじったのでカセットでしか動かないんです。

——『外伝』の構想がスタートした時期は『時のオカリナ』発売後ですか？

宮本 いや、発売前。今やってるシナリオで行こうとか、そういうのがきちっと決まったのは発売後かな。実際はヨーロッパ版を作ったり、休みをとったりしていたので、1月くらいからのスタートでしたけど。

——それで8月のショーであの状態なら、かなり速いですね。

宮本 かなり無理をしたんです(笑)。最近のゲームって、どんなゲームを作ろうが、やらなければならない仕事の量は多くなってるんですよ。そういった部分を全部 ゼロから作るんじゃなくて、もう少し…、ビジネスとしてではなくて、作り手の消耗するエネルギーを考えても、せっかく作ったシステムをうまく使って、新しいクリエイティブだけを上に乗せたらいいんじゃないかと。これがシナリオだけが変わったっていうんじゃイヤなんですけど、ゲームシステムを継ぎ足していけばね。ゲームを作る前には、もういろんなことを考えて、さまざまなシステムを試行錯誤しながら作っていくんですね。そういったものは全部前作のものを使おうということで、半分くらいの時間は短縮できるんですよ。

メモリー拡張パックで広がる新しいリンクの冒険とは？

——メモリー拡張パックでラクになったことは？

宮本 専門的な話になって申し訳ないんですけど、たとえば同じ馬が一緒に走ってるだけだとしたら、それは処理速度の問題で、とくに拡張パックの助けを借りなくてもいいんです。だけどそれぞれの馬が全部違うタイミングで走ってるとすると、それぞれの馬の動きを全部RAM上に置くわけですよ。たくさんの動きをする馬を同時に出すためには、これまでのRAMサイズでは動かないんですね。ましてや白い馬がいたり、茶色の馬がいたり、敵が馬に乗っていたりすると全然動かない。『時のオカリナ』のタネあかしをすると、ハイラル平原にケポラ・ゲボラが出てきますよね。あのときは他にはスタルベビーぐらいしか出てこないでしょ。マラソンマンが出てきたときには、もうケポラ・ゲボラは出ない。リンクがエポナに乗って走ると、ポウしか出ない。つまり、RAMで動かせる範囲でキャラを入れ替えてるんですね。そういう姑息な(笑)手段…、これをプロのワザと言うんです。そういう仕様を書くのが、いまの時代のゲームデザイナーの仕事なんですね。

——その他には、どんな使い方ができるんですか？

宮本 メモリがあると、大きなテクスチャーが貼れますよね。模様もキレイにできるので、世界観をより作り込めるし、ライティングを巧みに処理できたり、ロムのデータの圧縮・解凍を素早くできるので、結局ロム容量が大きいということと同じにもなるし、ご存知のようにハイレゾモードにもできますし。『ゼルダ』でハイレゾに使ってないのは、絵をキレイにするよりは敵を多く出したりするほうが『ゼルダ』らしい使い方だからなんですね。

——『時のオカリナ』をクリアした人を前提に作ってるんですか？

宮本 『時のオカリナ』を炎の神殿あたりでやめてしまった人でも遊べるようにしよう、という感じです(笑)。今回のエンディングの到達率は80%以上を狙っています。

——ところで奥様はエンディングまで行かれました(笑)？

宮本 いや、まだ闇の神殿(笑)。ちょっとずつは進んでるみたいですよ。

◆宮本さんの奥様が『時のオカリナ』をクリアした頃が『外伝』の発売日か(笑)？

はみだし宮本さん 「サブタイトルはまだ考えてないです。月という言葉を入れたタイトルをいったん考えてはいたんですけど…、僕はね『まぬけなお面』とかそういうタイトルのほうがいいんじゃないかと思ってましたし」(宮本さん)

『ゼルダ外伝』の気になること いろいろ聞いてみました!

―― なんでまた、今回は「お面」だったんですか？

宮本 『時のオカリナ』のとき、「ストーリーではなくて、それぞれのキャラクターをどれだけ掘り下げることができるか？」って言ってた割に、やっぱりまだ不十分だったんですね。今回は全体のキャラクターがより活きてくるように、お面をからめたシナリオを作ろうということです。お面の遊びのシステムも使いきれてなかったし。あと、スタルキッドって結構意味深なキャラクターでしたし、お面屋さんもあやしい感じの人だったでしょ。このあたりをもっと掘りさげたお話にしようということで。

―― お面は、ポケットカメラに対応するんじゃないですか？

宮本 え…、あ、いいですねえ。「左尾のお面」とか入れてあげましょか(笑)。いや、でもそれをしてると来年の3月にはちょっと…。『タレントスタジオ』から、作ったお面の顔を持ってきたりもできるようには…。(ごにょごにょ口ごもる宮本さん。図星か？続報を待て)

―― ショーバージョンにはパチンコやハンマーがありませんでしたけど…。

宮本 ハンマーは…、今度はゴロンになれるので、パンチのほうがいいんじゃないかと話しているんですよ。前作で、使い勝手がよくなかったから外すっていうアイテムはないですね。それより、もう2つくらい新しいアイテムを入れたいんです。「入れたいんです」、じゃなくて「入れたいなあ」って言ってあるんですよ、ディレクターに(笑)。手は出さないって約束してるんで言うだけ。「そうですね」ってディレクターも言ってるんで、たぶん大丈夫でしょう(笑)。

ショーではその姿を見ることができなかったおとなリンク。はたして本番では…？

―― それぞれのお面で楽器が違うっていうのがうれしかったんですけど、今回こそは当然4つのコントローラで合奏できますよね。

宮本 したいよねえ(笑)。当然と言われると困るけど。一緒に言いに行こう、ディレクターに。「したいよねえ」って(笑)。

―― リアルタイムシステムということですが、前作との違いは？

宮本 前作も時の流れを作って景色としてはうまくいったんですけど、ゲームのアイディアとしては十分に使いきれていなかったので、今回はそこに絞っていこうと。ストーリーを考えるというより、遊びの仕組みを考えるっていうのがうちの仕事なんで、今度は「時計がずっと流れていて、何日間か限られた時間の中でゲームをする」という仕組みでやりたいなと思ってます。

―― ちょっとわからないんですけど、月は数日で落ちてきてしまうんですよね。リアルタイムで時間が流れているとしたら、謎解きでまごまごしているうちにゲームの中で数日たってしまい、月が落ちてしまった…、ということもあり得るのではと心配してるんですが(笑)。

宮本 そうですね(笑)。

―― でもゲームオーバーは、これまでどおりリンクが敵にやられて体力がゼロになったときしか想定してないんですよね？

宮本 いや、月が落ちてしまうというエンディングも一応考えてるんですよ。それをどう処理するかは、まだ見せられない。もしも最後にバランスが取れなかったら、開発をやり直さないといけないかもしれないですね。それがプロデューサーのいちばん心配してるところです。

―― ずっと釣り堀にいたら月が落ちてた…、ってことになったらイヤなゲームですよねえ(笑)

宮本 それがねえ、いま実験中なんですよ。どれくらいイヤかっていうのを(笑)。いま、結構いい感じでイヤですよ(笑)。

―― 画面下のゲージについて教えてほしいんですけど。

宮本 これはまだ言えない。けど、これが月が落ちてくることを表すゲージです。実はあの…、月が落ちてきたら逆立ちして足で受けとめるんですけどね(ニヤリ)。

―― ホントに雑誌にそう書きますからね(笑)

宮本 怒られるんですよ、インタビューでへんなこと喋ると。「ダメじゃないですか！どうするんですか！」ってディレクターに(笑)。

赤いやつが左右に、黄色いやつが緑のまわりをまわっているようだけど？

新ハードドルフィン始動! 第1弾ソフトは『マリオ』か？

―― 宮本さんの、今のお仕事のメインはドルフィンですか？

宮本 うん、5割ぐらい…。ドルフィンというより、いろいろなことを考えているんですよ。5年後の情報開発部や任天堂をどうするかとか、5年後の世界の娯楽マーケットについてとか、そういうことを40代の人間が考えていかないとね。そういうスタンスで考えていかないと、みんなが次世代機戦争みたいなことを言っていたらあかんなと思ってるんです。なので、今はできるだけ若い人に現場をまかせようとしています。

―― 任天堂のHPでは、ルイージが動きまわっているって書いてありますが…。

宮本 うそやと思ってるでしょ？

―― いえいえ(笑)、これは『マリオ64-2』ということですか？それともドルフィンの実験で？

宮本 当然N64のゲームはまだ情報開発部でも作っていますし、ルイージをドルフィンでなんてことは考えてないですよ。僕が考えているのは、「5年後の任天堂」という偉そうなテーマで(笑)、それはドルフィンも含めていろんなことを考えようと思っています。

―― 現場主義の宮本さんの場合、モノをひとつひとつ作っていくことが宮本さんにとっての解答になるんじゃないですか？

宮本 そうそう。だからこそ、次に何を作ろうかっていうことをちゃんと考えないといけないんですよ。ドルフィンは基礎的な技術実験が多いので、それをやっている間にいろいろ考えて、5年後ぐらいの素材を選んでいこうということです。

―― ドルフィンの現状を教えてください。タイトルはいくつか動いていますか？

宮本 いや、やってないです。今は、いくつかの会社がドルフィンの基本の仕組みを研究していて、その研究結果を今後ハードウェアにフィードバックさせるとか、まだそういう段階です。ひと昔前とは違って今は最先端のチップを使うわけですから、ホントにちゃんと動くかどうかもわからないんですよ。理論上は動くはずやと言われても実際やってみないとね。

―― じゃあ、この先宮本さんがまた現場で忙しくなる時期は…。

宮本 ドルフィンの追い込みの頃でしょうね。最初のソフトは、たぶん『マリオ』になるかな…、とは言ってますが、まだまだわからないです。

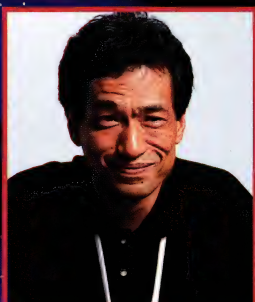
はみだし宮本さん 「海外では「GAIDEN」って言葉が一般化しているらしいんです。『NINJA GAIDEN』てゲームがあったのでガイデンっていうのは忍者の道具だと思ってる人もいるみたいですよ。ちなみに僕はUPI外電っていうのは、UPIさんという人が書いている記事だと思ってました(笑)」(宮本さん)

INTERVIEW PART2

至上命令により『ポケモン金・銀』は11月21日に間違いなく発売します

任天堂 開発1部部長
出石武宏
いずし たけひろ

PROFILE

約40人のスタッフを率いる出石部長。開発1部の採用条件をお聞きすると「学歴不問、性格重視。他の部署ではなんたらの計算ができる人なんかを希望したりするんですけど、ウチはとにかく人と話ができる人がええなあ。最近そんな人が少ないんです」。ちなみに、今回は出展を見送られたが、『パネルでポン64』などのN64ソフトも開発しているのだ。

絶対寝不足になるGBソフトを開発中

—— 2年振りのスペースワールドの印象は？

出石　こんだけのお客さんが来てくださって、非常にうれしいですね。今回は『ポケモン金・銀』のコーナーだけで会場の4分の1くらいのスペースをとって、288台のゲームボーイを並べましたでしょ。はたしてどれだけのお客さんが来てくれはるか、朝一番は非常に不安だったんです。でも、みなさんがプレイするのを待ってくれてはるのを見て、よかったなあって。先ほどもゲームフリークの開発の人と「いいもの作りましょう。もう遅れませんよね」（笑）って言ってたんです。

—— 『金・銀』の発売日も決まりました。

出石　ええ、11月21日に絶対出すということで、僕たちもスゴイ人数でデバック作業をしてるんですよ。

◆288台あっても1時間待ちも出た『ポケモン金・銀』コーナー。初登場のポケモンをスケッチしている子供もいたぞ

—— 今度は本当に大丈夫ですか？

出石　今回は大丈夫です。大丈夫というか至上命令なんです。いまの現状をみて、「これだけの試験が必要、だからこれだけの日数をください」という中で発売日が決定したんです。だからデバックチームの数も例をみないハンパじゃない数です。ピカイチばかりの70～80人くらいを集めてやっています。

—— それにしても、開発1部関係のソフトが少ないですよね。

出石　これ言っていいのかな（笑）。本当はもっとあったんですよ、予定としては。僕らの開発1部って、いろんなソフトを作ってますよね。GBソフトだけで4～5本、N64ソフトも3本作っているんです。でも、今回は『金・銀』を全面に出そうということで、それらの出展が見送られたんです。最初は全部出す予定だったから、うちの部から16人も応援出したのに～（笑）。

—— カプコンで作っているGB版『ゼルダ』が出展されましたが。

出石　『ゼルダ』は特別待遇（笑）。

—— 公開が見送られたGBソフトはどんなものなんですか？

出石　1本はすごいむちゃくちゃ面白いですよ。いや、どれもみんな面白いですけど（笑）。

—— そのむちゃくちゃ面白いってソフトは何かの続編とか？

出石　続編もあるんですど、むちゃくちゃ面白いっていうのはまた別で、まったくの新作です。

—— 坂本さん（開発1部係長）、どんなソフトなんですか？

坂本　……（笑）。

出石　ただ面白いとしか言いようがない。それ以上のことはいま言うたら怒られる（笑）。

—— せめてジャンルだけでも。

出石　とてもわかりやすいジャンルですから、これも言うたらアカンのですわ。ただこれは絶対にはまる。寝不足になる。

—— タイトルを聞いただけでもどんなゲームかわかるんですか？

坂本　一発でわかります（笑）。一発でわかるけれど、いままでになかった商品なんです。

◆飛び入り参加の坂本賀勇開発1部係長。これまで『メトロイド』『ファミ探』などのソフト開発をしてきたのだ。坂本さんが着ているTシャツは5年前のアメリカのイベントで作ったもの

—— いつ頃の発表になりますか？

出石　もともとは年内発売に向けて作ってたんですけど、『金・銀』が11月になったんで、来年かなって感じです。

カートリッジと呼ばれる理由

—— いよいよロッピーでのGB書き換えがスタートしますね。

出石　うれしいですね。いまお店に行っても昔のゲームって手に入らないですよね。例えばインターネットで『カエルの為に鐘が鳴る』が面白いってわかっても、買うことができない。いまのユーザーさんにも本当にゲームらしいゲーム、過去の名作を遊んでいただきたい。だけどお店に並べるのは難しい。そういう意味でロッピーっていうのは僕はいいなあと思います。

—— タイトルが任天堂だけというのが気になるところなんですが。

出石　これから増えていきますよ。2000年には100本くらいになります。ただ、全部のソフトが書き換えできるかと言えばそうではなく、たとえば振動機能をもった『ポケモンピンボール』や『ポケモン金・銀』のような時計機能をもったカセットはムリですね。

—— 『スーパーマリオブラザーズDX』が書き換え専用ソフトになったのには驚きましたが。

出石　実はパッケージやマニュアルもできてたんですけど、書き換えソフトになったんです。ロッピーをはじめるにあたって、「やっぱり新作も」というのがありまして。

—— 書き換えするのがGBメモリーカートリッジという名称ですが、どうしてGBメモリーカセットではないんですか？

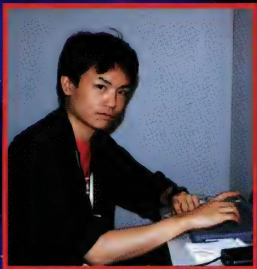
出石　ファミコンはカセットって呼んで、ゲームボーイは発売当初からカートリッジですね。たぶんイヤやったんでしょうね、ファミコンと一緒なのが（笑）。もう理由は覚えてないですけど、単純な理由やったと思いますよ。別に対抗意識でカートリッジと呼んだわけやないと思います（笑）。

—— 次世代ゲームボーイについてもぜひお聞きしたいんですが…。

出石　微妙な話ですね。まだお話できないんです。

—— お話できないというのは、まだ何も決まっていないということですか？

出石　…（笑）。僕も「教えて本郷さん」のページで読んだこと以外知らないんですよ。あれ読んで、そこまで言うてええんやって（笑）。開発の人間って正直やから、ほっといたら何でも言うてしまいますからね。だから、僕らのニュースソースは64ドリームしかないんですよ。あの微妙な設定具合というんですか、僕もうあれ大好き。僕、読んでるの64ドリームだけ。あれ見て勉強してんの（笑）。

出石さんが次世代ゲームボーイについて「微妙な話ですね。まだお話できないんです」と答えてからわずか6日後に「ゲームボーイアドバンス」の発表が行われたのだ。少しくらいヒントをくれてもいいのに～。

あまりの大盛況に桜井さんも感無量

―― スマブラファイティングバトルが大盛況ですね。開発者として率直なお気持ちはいかがですか。

桜井 いやあ、感無量です。

―― こうなることを予想していましたか?

桜井 さすがに、この反響になることを「『スマブラ』が出るころから予想していました」という人はいないでしょうね(笑)。ぼくとしてはある程度は成功するだろうなと思っていたんですけど、『スマブラ』は最初はスロースターターだったわけで、発売から7カ月過ぎてのこの大会の盛況ぶりはすごいですよね。

―― 参加者数は聞かれましたか?

桜井 決勝で1人優勝者を決めるのに2048人が参加できるようになっていまして、その人数を越えていたそうです。1日に5000人近い人が参加したんじゃないでしょうか。

―― 『スマブラ』の初めての大会ということも、今回の盛り上がりにつながっているんでしょうね。

桜井 腕試しの要素が強いでしょうね。何と言ってもゲームセンターで腕試しというわけにはいかないゲームですから、色々な人と対戦したかったんでしょう。そういえば「スマブラ拳!!」(スマブラ公式ホームページ)のアンケートで戻ってくる意見には、「大会が開催されてうれしい」というコメントよりも、「地方に住んでいて参加できないのが残念」というほうが多いんですね。だから全国大会ができればなあって思っているんですけど。

―― この盛り上がりを見れば、任天堂さんも放っておくわけにはいかないでしょう。

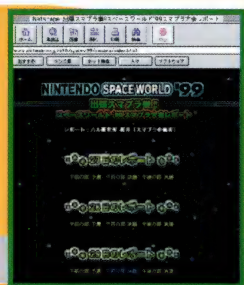
桜井 おそらく…。でも、ここで「やる」と言ってしまうと問題があるかもしれませんが。

―― 年末に向けてまた大会を。

桜井 スマブラ冬の陣とかで(笑)。

―― ところで桜井さんはこのショーの間、ずっとパソコンに張りついていらしゃるんですか?

桜井 ええ。ぼくが3日間のレポートを書くことになっていまして、決勝大会の会場とインターネットルームを行き来しながらやっています。

―― 「スマブラ拳!!」のホームページはすべて桜井さんが…?

◆任天堂ホームページのなかにある「スマブラ大会レポート」。あさりどインタビューも載っているぞ

桜井 レポート以外はすべてそうですね。

―― ホームページをはじめて、何か変化はありますか?

桜井 ぼくはこれまで4本のソフトを作ってきて、そのうち3本がミリオンになったんですけど、『カービィ』や『スーパーデラックス』のときと比べて、売れた実感の重みがずいぶん違うんです。

―― そのあたりをもっと具体的に。

桜井 まず、自分で実感するというのが大きなことだと思うんですけど、以前はインターネットが普及していないということもあって、ユーザーの生の声を聞けるという機会がまるでなかったんです。強いて言えばアンケートハガキがあるくらいで。今回は自分でホームページを作って運営もしているので、いろんな声を拾えますし、大会を開けたので、いま『スマブラ』をやっていて支持してくれる人の生の声を、直接入れられるというのが大きいですね。

いずれ海外版で世界大会を開催?

―― 『スマブラ』の続編を期待する声も多いでしょう。

桜井 尋常じゃないほど続編の希望がきていますね。でも、普通のゲームの続編を作るよりもはるかに難しいのは確かなんです。キャラが増えるとさまざまな方の承諾を得なければいけないですから。

―― 読者のなかには「続編をドルフィンで」という声もありますが。

桜井 その無責任ぶりがいいんですよね(笑)。「次回は50体登場させて」なんて平気で書いてきますからね(笑)。

―― 大会を直にご覧になられて、感心されたことはありますか?

桜井 やっぱり上位にあがってくる人たちの勝負はすごいですね(笑)。落とし落とされる様は手に汗を握ります。

―― 闘い方の傾向はいかがですか?

桜井 やっぱりネスとカービィに偏っているというのは、誰が見てもわかったと思うんですね。ネスとカービィは集団戦に強い性質を持っているんです。集団で敵を貫いてふっとばすワザが多いんです。1対1になるとフォックスなんかが強いんですが、今回はすべて4人対戦なのでネスとカービィが際だってくるというのはやむを得ないのかなと思います。正直に言うと、海外版を作るときにはバランスをあちこちいじって調整していますので、そっちの方でやれたらなあと思わなくもないんですけどね。

◆「今回の大会を見ていて感じるのは、参加者の年齢差がすごいんですよ。身長が倍くらい違ったりする(笑)。それがいろんな人が遊べるという証になっているんですよね」(桜井さん)

―― 海外版も売れていますね。

桜井 アメリカでの受注は日本以上ですね。あと、オーストラリアのPAL方式版をこのあいだ出しまして、年末に向けて、ドイツ語、フランス語、英語版をワンパッケージにしたものを出すことになっています。国内版は128メガだったですけど、ヨーロッパ版は256メガになるんです。キャラの声も国によって変わりますからね。とくにポケモンキャラはその国のアニメの声優さんにお願いすることになっているんです。

―― まだまだローカライズの仕事も残っているんですね。

桜井 発売からずいぶんたつのに、『スマブラ』の仕事を長くやっていますね(笑)。

―― でも、いずれ世界大会を。

桜井 世界大会の難しいところは、海外版はバランスを変えているというところがあるので、どの国のロムでやったらいいかという問題が出てきますね。海外版のバランスを変えなければよかったのかもしれないんですけど、ついついいじってしまって(笑)。

はみだし桜井さん 『スマブラ』の声優さんを教えて!「エンディングで人の名前が出てくるところで、ロックオンすればその人がどのキャラの声をやったかがわかるようになっています」(桜井さん)

セリフはぜんぶ糸井さんが書いた

—— 今回のショーには糸井さんはいらっしゃらなかったですね。

三浦 コピーライターとしての本業以外にも、糸井さんのホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」がすごい事業になっていますので、とても忙しいようなんです。でも、他の仕事をしていても、ふたこと目には「『MOTHER3』はどうなっているんですか？」って聞かれるようですね。『MOTHER』ファンのホームページをたまたま見たら、10周年で盛り上がっていまして、糸井さんが「そうかあ、10周年かあ」って書き込みをしたら、それに対してすごい反響があって、「みんなも応援してくれてるし、やっぱり待っててくれる人がいるんだよ」って糸井さんも燃えているようです。それで、今回出展したショーバージョンは「せっかく見に行こうという人がいるんだから」ということで糸井さん全部のセリフをショー用に書き直したんですね。

主人公のフリント（父）と、双子の兄弟リュカとクラウス、そして愛犬のボニー。序盤では母親も登場するとか

—— 今回のショーバージョンを作られた経緯は？

三浦 RPGというのはショーのような場所で見ていただくには難しいところがあるんですね。限られた時間で遊んでみても、レベルアップしたり装備を調えたりする時間がありませんし。でも、RPGの面白さというのはそういうところにもありますから、そこを両立させておいしいとこ取りをしたものをアレンジして作ったんです。

—— つまり、いろんな章のいい部分を詰めこんだと。

三浦 そうです。ぼくはシナリオを担当しているので、「それはまだ見せたくないよ」というところや、これはおいしいという部分は伏せましたけどね。

—— リュカとクラウスの双子の兄弟がトロッコに乗っていくシーンが印象的でしたね。

三浦 それは序盤のシーンですね。

—— 序盤から2人が一緒に行動するんですか？ 確か双子の兄弟は陰と陽というか正反対の性格だったと認識していますが…。

三浦 そうです。正反対の性格になっていくんじゃないでしょうか。

—— なるほど、いろんな体験をしながら…。シナリオはエンディングまでできあがったんでしょうか。

三浦 できあがりました。シナリオの骨格自体は2年前にはできあがっていたんですが、それがゲームに落ちるカタチでしっかりまとまったのは、3ヵ月前くらいですね。

とにかく泣ける『MOTHER3』に

—— エンディングがしっかり見えて、それで『豚王の最期』というサブタイトルに決まったんですね。

三浦 そうです。

—— エンディングをほうふつさせるタイトルですね。

三浦 そうですね。そのへんはもうわかりやすくということで。前作も『ギーグの逆襲』でしたから。

—— 豚王はやっぱりポーキーですか？

三浦 『2』をやった人はそう思うかもしれませんけど、まだ秘密です（笑）。

—— 章だては12章になっているということでしたけど…。

三浦 今のところ変わっていません。最終的には動く可能性はありますけど。

—— 64DDからカセットに移行したことで、犠牲にした部分はありますか？

三浦 犠牲というか、64DDで考えたネタも当然ありましたからね。でも、ロムになったからいいこともあるんです。64DDの使える領域よりも、ロムから直接読めるところが広いので、ダイナミックな絵作りができるようになったんです。あと、64DDじゃなくなったことで、大勢の人に遊んでもらえる可能性が大きくなったことも素直に喜ぼうと（笑）。

—— 音楽もすごくいいですね。大作RPGを意識したんでしょうか。

三浦 パロディとまではいかないですけど、「俺がやったらこうだぞ」というのは糸井さんの中にあると思うんです。そういう意味では酒井省吾（HAL研）さんの音楽は合っているみたいですね。音楽の持っているテイストにゲームの方も引っ張られていったところもありますし。

—— 会場でヘッドホンを使っていたのは『MOTHER3』だけでしたね。

三浦 われわれとしても、音を聞いてほしいということで任天堂さんにお願いしたんです。あと、バトルでも音の要素が必要になるので、音を聞いてもらえないと本当に遊んでもらえないというゲームデザインのほうからの要請もあって。

—— そのへんを具体的に。

三浦 画面上にはなにも表示されないんですが、流れている曲のリズムにのってボタンを押すことで、連続攻撃ができるようになっているんです。あと水が流れる音しか聞こえない場所で敵が視界に入ってくると、その敵のテーマ曲が流れて、接触することでバトルに入る…、といったのが一連の曲になるように作られているんですね。

—— 『MOTHER3』の大きなテーマを教えてください。

三浦 糸井さんとむかし話していたんですけど…、泣かせきる（笑）。泣かせきる『MOTHER3』にしようよって。『1』ではワリともの悲しい世界で、『2』ではそれをぶちこわしたくて、楽しくどんどんって感じでしたけど、今度はツライ…、ツラ〜イ思いをしてもらったり、泣いたり（笑）。

—— 「ひどいよ〜」って泣き叫びたくなるくらい？（笑）。

三浦 はい。毎回、前のファンを裏切ろうというのが『MOTHER』ですから。『MOTHER2』のほのぼのした世界を期待していると、いきなり裏切られるかもしれない（笑）。

スペースワールドでプレイできたのはフリントとリュカだけ。章によって主人公やその組み合わせが変わるのだという

はみだし三浦さん 砂漠の中で主人公のひとりらしき人物に話しかけると「いい年して、ヒョウ柄のタイツをはいたりしない」と応えてくるのだ。64ドリームの読者なら何のこと言ってるかわかるよね

INTERVIEW PART5

飯田和敏さんも男泣きした『巨人のドシン1』感動の初出展

(有)パーラム・ゲーム作家

飯田和敏(いいだかずとし)

PROFILE

登山用のザックを背負って会場入りした飯田さん。その理由を聞くと、「まあ、『巨人のドシン1』の制作に関わった3年間の重みを会場で解くという自分内パフォーマンスだったんですけど、あまりにも重いんで帰りは宅急便で送ります(笑)」。ちなみにザックの中には奥菜恵の写真集などが入っていたとか。

いい空気が流れていたスペースワールド'99

―― 『巨人のドシン1』の評判がすごくいいですね。

飯田 驚きましたね。

―― お客さんの反響で印象に残ったことは？

飯田 子供にウケたのがすごい驚きました。目からコンタクトレンズが落ちるくらい(笑)。僕ら、ユーザーの顔が見えないで一生懸命作っていただけなんだけど、子供が直感的にわかって楽しんでいるのを見て、いろいろと考えさせられましたね。これからは子供だよって。人生をやりなおしたいくらいです(笑)。他のゲームイベントと比較しても、ここにはいい空気が流れているじゃないですか。ゲームがあって、子供がいて…、すごいシンプルな空気。だから、ドンキーギャルが気に入らないんですよ。でも、ミニスカートじゃないからいいか(笑)。

◆会場で唯一のコンパニオンだった「ドンキーギャル」。飯田さんは「気に入らない」と言っていたけど、ゲームに感心のないお父さんたちは喜んでいたぞ

―― ドシンギャルを登場させるような案はなかったんですか？

飯田 ギャルを雇うのは楽なんですけど、今回は猿楽庁(マリーガルのゲーム評価組織)の人たちがインストラクターとして参加してくれることになって、彼らは僕ら以上にゲームをやりこんでいるから、説明員として最適なんです。こういうのがショーのあるべき姿だと思います。

―― ほかに感じたことは？

飯田 ホントはゲーム内容のすべてを説明したかったんですけど、限られた時間だったので…。「目的がないゲームだよね」なんて言う人もいたりするんだけど、実はあるんです。今回は初出展だったので、まずは大きくなることだけをアピールしようと思ってやっていたんです。でも、ひととおり大きくなることに飽きてしまったら、人間のほうに注目がいくと思うんですよ。「人間も芸が細かいですね」って説明のお姉さんも言っていましたけど、何種類かの人間がいて、造られるモニュメントが違うとか…。ま、そのようなゲーム性が実は隠されているけど、いまはまだ見せていないんです。そこがちょっともどかしいですね。あと、ビデオでは流していましたけど、火事やいろんなイベントも起こります。

巨人と人間の立場が変わる？

―― いまは続編ともいえる『Black OR White』バージョンに関わられているんですか？

飯田 いや、『Black OR White』もやりたいんですけど、その前にちょっと小ネタを挟みたいなと思っているんです。音楽CDのシングルカット版みたいなものですね。

―― 64DDだったらできますね。

飯田 そうそう、そういうのは64DDだったらできるので、小さな楽しいゲームを1個作ろうかなと。『巨人のドシン1』って、OS(基本ソフト)のようなイメージなんですね。

―― タイトルの『1』にも、「はじまりのイチ」というような考えが織り込まれている印象がありますね。

飯田 そうです、そうです。まさにOSでもいいし、だから逆に『2』はないんですよ。あるとしたら『1.5』とか『8』とかね。

―― それは『巨人のドシン』パーク構想ということになりますか？

飯田 パークっていう言い方でもいいんだけど、『ドシン』っていろんな可能性があるなと思って。登場人物である巨人と人間をひっくり返すだけでも、面白そうでしょ？

―― あはは(笑)。

飯田 自分が人間で、ちっちゃくなった巨人が足元でわらわらしているみたいに(笑)。1本作ってみていろんな拡がり方があるという感じで…。だからくだらないことをいっぱい考えていますね。

―― ドシンは「ゲーム史上最大のキャラ」というフレコミですが…。

飯田 それは、しゃれですけどね。がんばると、だいたい200メートルくらいの大きさになりますね。効率よくやると250メートルくらいまでいけます。でも、時間が限られているんで…。

―― その時間はどのくらい？

飯田 …それはまだ秘密(笑)。

―― 音楽にもこだわりが…。

飯田 音楽は村の集落がある場所でしか流れないようになっていて、普通のBGMとしては流れないんですよ。でも、人がいないのに音楽が流れていれば要チェック！(笑)。

―― サントラCDも出すんですか？

飯田 もう作っています。アレンジされて、ナイスなコンセプトアルバムになるでしょうね。あと、クリエイターとユーザーの垣根をなくすというのが夢としてあるんで、マリオアーティストシリーズをパーラムとしては公式ツールとして採用したいなというのがありますね。

―― ドシンのバルーンは、今後はどうするんですか？

飯田 街頭でふくらませようとか、海辺で何かやろうかとか、いろいろ考えていますけど、とにかくデカいので…。あれでも膝を折っているんですよ。直立させたらもっとデカくなるんです。どこがいいかなあ。東京ドームでできるといいなあ。巨人軍のホームだしぃ(笑)。

◆会場でいちばん目立っていたドシンのバルーン。「64DDのコーナーは大きな囲いがあって、10メートルくらいのドシンが立っていて…、一種の祭壇みたいな感じだったですね」(飯田さん)

―― 最後に初出展の感想を。

飯田 お客さんに見せられたのがすごくうれしかったですね。泣きましたもん。初日が終わって、5~6人の男たちが夜、ホテルの部屋で「やっとここまで来たよね」って…、それ以上しゃべれなくってね…。ツーッと涙を流して…、「俺たちバカみたいだよな」なんて言って…。でもね、そのようなエモーショナル(情緒的)なエンジンが64DDには積まれていますから、プレステ2みたいでしょ。

はみだし飯田さん ところでドシンて男なの？ それとも女？「両性具有のイメージはありますよ。ふくらはぎが妙に色っぽかったりして、爪にはマニキュアを塗っているし」(飯田さん)

64DDトークライヴ

ゲームが、遊びが、進化する!?

8月27日 PM1:00〜 スペースワールド64DDブースにて

『巨人のドシン1』の飯田和敏さん、『DT』の遠藤雅伸さんが64DDとゲームの未来について語ったトークライヴを抄録。ゲームの新しい世界が見えてくるかな？

⬆左から遠藤さん、飯田さん、司会進行のゲームアナリスト平林久和さん。非常に楽しい雰囲気で行われた

飯田さんと遠藤さんがそれぞれの作品『巨人のドシン』『DT』への思いをアツく語ります。「『ドシン』は『ポピュラス』と『マリオ』を合体させたかった。巨人は画面からはみ出すくらい大きくなりますよ」（飯田さん）とか、「『DT』は、現在通信を使った新しい遊び方ができないかと模索してます。GBとリンクしてますけど、GB、DD、どちらでも単体で遊べますよ」（遠藤さん）など見逃せない発言も続々。そして話題はついに未来のゲームの姿へと及んでいきます……。

ゲームの未来とネットワーク

平林　これからのゲームを考える上で、ネットワークには何を期待してますか？

遠藤　個人的にはネットワークって好きなんですけど、一番いいところは対戦するってことですよ。対戦してると仲間ができたりしてチャットで話し合ったりもします。そういう相手との距離を感じさせないコミニュケーションがとれる点で、すごくネットには期待してます。あとはデータの転送。『DT』でも今検討してるんですけど、カードの交換ですね。実際のカードだと、かさばったり直接相手に会わなきゃいけなかったり大変なんですけど、ネット上だと簡単ですから、トレーディングカードももっと面白くなりますよね。

飯田　僕はクリエイターとユーザーの関係をひっくり返したいですね。『マリオアーティスト』でいいキャラクターを作ってくれたら、『ドシン』の中に取り込んじゃう。僕らは仕事量が減ってハッピー。作った人は「ああ俺がでてるよ！」でラッキー。ハッピー＆ラッキー。DDとネットを使って、俺たちに楽させてよ、って感じですね。ゲームが進化するにつれてゲームを作る側はくたびれていきますから。

遠藤　これから、ゲームを供給する側からゲームをプレイする側へ、ネットワークの中で「場」を提供することによってユーザーがゲームのデータを自由にいじることができるという形をとることが可能なんですよ。ネット上でユーザーが「オレはもっと面白いモノを作ったぜ！」っていうパフォーマンスを発表することもできますよね。

平林　ゲームクリエイターっていうのは、今やただカートリッジやCD-ROMを作るだけじゃなくて、環境や場をつくる方向を目指している人も多いですよね。

飯田　僕は完全にそうで、『巨人のドシン1(イチ)』で「イチ」って言ってるのは初めの1歩ってことで、2歩目3歩目はみんなが決めてくれてもいいかなって思うんですよ。ネット上で企画会議をして話し合う。もしかしたらデータも作ってくれるかもしれない。ひょっとしたらお金も出してくれるかも……。そんな感じでクリエイターとユーザーのボーダーをなくしていきたいですね。ランドネットの会員と一緒に『巨人のドシン』を作っていくことによって、次回作は2じゃなくて、2を越えて8とか、一気に加速することがあってもいいんじゃないかな。

遠藤　インターネットでチャットもよくやるんですけど、ゲームを作りたいんだけど敷居が高い、って人は多いですね。テレビでも視聴者参加型って多いですけど、ゲームでもこれからはそういう形って当然ありですよね。

平林　さあネットワークの時代だ、って身構えちゃうんじゃなくて、『巨人のドシン』や『DT』ってゲームがあって、その上にネットワークっていうスパイスがかかるとどうなるのかな、って世界がどんどん広がるといいですよね。気長に考えた方がいいですよね。

遠藤　電気屋行ってインターネットください、って言ってるうちはまだダメだと思うんですよ。知らないうちにインターネットにつながってた、っていう環境ができてくればいいんですね。ネットワークにつなぐことを意識しない状況がいいですよね。

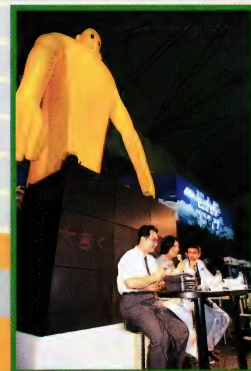
ユーザーもつながる

遠藤　『DT』は、テストプレイしてもらった10人が10人とも、「これは世間には受けないと思うけど、でも、僕は好きですね」って言ってくれました。皆さんもそう思っていただければ、これは成功だと思いますね。

平林　年末にプレステ2と64DDが出ますが、買って得するのはプレステ2です。でも64DDは今までと質の違うゲームをやっていくわけですから、「俺が見守ってやろうかな」って考えの人がいるんなら、両方買いましょう。買ってあげることでこの2人を育て、そしてこの2人からソフトのお返しがあると言うつもりで考えていただきたいですね。

飯田　今日会場に入ってこのでっかい巨人を見て、この会場を作ってくれた皆さん、一緒にゲームを作った仲間たち、そしてゲームを遊んでくれてる人たち、すごく大勢で一つの世界を共有してるっていう、とってもピースフルな感じがしましたね。すごい嬉しいですよ。この関係が一方通行じゃなくて、ユーザーとクリエイターが64DDっていうものを通じてずーっとつながっていられればいいなと思います。

⬅でっかい巨人に見守られてのトークライヴ。ゲームの未来を象徴しているんだろうか？

はみだし飯田さん　『巨人のドシン』に登場する巨人。彼のお腹の下についてるでっぱりに気づいた人、いるかな？飯田さんによるとあれにはちゃんと名前もついてるとのこと。その名は……「ヘンポ」。おヘソと★★★の間についてるからだって

教えて本郷さん N64の質問箱

Vol.38

取材・構成／編集部

大盛況のスペースワールドも無事終了…したと思いきや、いきなりGBの次世代機「ゲームボーイアドバンス」の発表など、任天堂の周辺はニュースでいっぱい。それではさっそく、スタッフTシャツに身を包んだ本郷さん、どうぞっ!!

➡愛知県のSHINSEIさんの筆によるちょっぴり太めの本郷さんです。みんなも「本郷さんを描こう」係まで送ってね（最近、コラージュが来なくなったなあ）

回答者

任天堂広報室企画部企画課係長

本郷 好尾さん

1981年、任天堂に入社。滋賀県出身。スペースワールドではサイン責めにあったという本郷さん。「ショーが終わってから、東京は大雨になったんですけど、僕は運良く早い新幹線に乗れまして、熱海の花火もきれいに見ることができたんです。でも、雨で新幹線が止まって、深夜の1時に京都に着いたスタッフもいたようですね」。お疲れさまでした。

スペースワールドの感想をどぉぞっ！

石川県・Kula-ponさん

たくさんの人に来ていただいて、本当によかったです。

もともとは15万人を目標にしていたんですが、結果的には17万人のお客さんがいらしゃいましたからね。本当に大成功に終わってよかったです。とくに印象に残ったのが「スマブラバトル」です。会場の2階にプレスルームがあって、期間中はその部屋にいることが多かったんですけど、上のほうから見ていると、3日間とも「スマブラバトル」にいちばんで駆けつけてくる、たくさんのお客さんの様子がよくわかりましたからね。それに、開場から1時間もしないうちに2時間待ちになるという状態で、対戦時間は2分でしたから、1回戦で負けた方はホントにお気の毒でした。それに勝ったとしても、昼食を食べてる間に2次予選が終わってしまって、また1回戦から並びなおした人もいたようです。それにしても、たくさんの方に来ていただいた上に、大きな事故もなくってよかったと思いますし、お客さんの層も家族連れが多くてとてもいい感じでした。今回は大成功だったと認識していますから、来年も「夏休みの最後を飾るイベント」として開催できるといいですね。

➡だだっ広い会場も10時過ぎには超過密状態に。人気ソフトを並ばずに遊ぶためには、開場時間の9時にやってくるしかなかったのだ

⬆3日間で1万5000人以上も参加した「スマブラバトル」。発売から7ヵ月もすぎたのに、『スマブラ』人気のスゴサを実感

スペースワールドでポケモンCDを配ったのは？

大阪府・ニセ本郷64さん

会場に来た人へのプレゼントです。

入場無料とは言っても、「北海道から来ました」とか「僕は広島からです」というように遠いところから来た人も多かったですし、何か記念に残るものを差し上げたかったんです。会場ではパンフレットや一部の例外を除いて、モノを配らないようにしようというのをルールにしていたんです。ライセンシーの方からは、何かを配りたいという要望もいただいたんですが、チラシなどを配るとたくさんのゴミが出てしまいますよね。それで、最後に会場を出るときにポケモンCDを配るようにしたわけなんです。出展ソフトのメインは『ポケモン金・銀』でしたし、ポケモンがらみのモノがいいという話になったんですね。

➡帰りに配られていたのは、懐かしの「Wゲットだぜキャンペーン」(97年末〜)のポケモンCD。もちろん来場者全員に渡されたのだ

ポケモンリーグは2000年もやりますか？

東京都・社長さん

わからないですね。

来年もポケモンリーグを開催するかどうかは決まっていません。そのかわりにと言ってはなんですが、「スマブラバトル」が今回のスペースワールドでは大好評だったので、ポケモンリーグにかわって全国規模で開催することもあるでしょうね。『スマブラ』は7月末で121万本、海外でも133万本は出ている人気ソフトで、まだまだ売れ続けていますから。全国で「スマブラバトル」を開いて盛り上げるのもいいでしょうね。実際、9月には『スマブラ』のCMを流すことになっていまして、開発者の桜井さん（HAL研）が実際にプレイした映像を流すことになっているんです。

➡スマブラバトルに参加するためだけに、幕張メッセに来た人も多かったんだろうね。桜井さんのインタビューは92ページに載ってるよ

関西でスペースワールドは行わないのですか？

大阪府・愛犬の名はリンクさん

よく言われるんですけど…。

関東以外の地区にお住まいの方には申し訳ないんですけど、マスコミや流通関係者のことを考えると、どうしても大規模なイベントを開催するのは関東地区ということになってしまうんですね。それに海外からも多くのお客さんがくるわけで、その人たちの交通の便を考えても関東の方が都合がいいんです。まあ、現在でもポケモンリーグを全国10ヵ所でやっていますよね。スペースワールドほどの大規模でなければ、日本各地でイベントを開くことはできるんでしょうけどね。

⬆運営スタッフの方々も大変でしょうね。疲れたからといっても、お客さんはひっきりなしに来るし…

スペースワールドの後の予定を教えて！

千葉県・64MASTERさん

予定は未定です(笑)。

まず、N64ソフトでは発売順はまだ確定していませんが、年内のものとして『ミニレーサーズ』改め『スリッ駆ラジッ駆』を予定しています。このゲームも4人対戦が熱く、ラジコン独自の操作感もいい感じに仕上がっているので、盛り上げるための工夫を考えているところです。あと、『カスタムロボ』『ドンキー64』『マリオパーティ2』、それに『ジェットフォースジェミニ』など、トータルで5本出ることになるんでしょうね。GBでは『ポケモン金・銀』が2本が出て、カラー対応に作りなおしている『ドンキーコングランド2』の計3本を予定してまして、9月から10月はちょっとお休みをいただいて(笑)、それまでためたものを11、12月でぼーんと出す感じでしょうね。

⬆スペースワールドの会場では『ミニレーサーズ』という旧タイトルのまま出展されていた『スリッ駆ラジッ駆』

はみだし質問箱

Q スペースワールドで使ったN64はどうしたのですか？（北海道・ヤスガメさん）

A 次回のイベントを開催するときに使いますので、N64もGB用の機材も任天堂の倉庫に戻しました。

『タレントスタジオ』の写真は本郷さんですか？

宮城県・ゲンガー大王さん

知らないうちに僕の顔を貼られてしまって…(笑)。

開発担当者から「スペースワールドのパンフ用に顔を使わせてください」という話がきて、「自社商品でもあるし、協力しよう」とデジカメで顔を撮ったんですが、その後、デモ映像にも使いたいということで内容をチェックしたんです。それがとてもヒド～イ内容のものだったので、「デモ映像は使用禁止！」という指示をしておいたんですよ。でも、ショーの直前になって「踊るだけだから、入れてもOKですよね」と言われて、宮本部長も含め何人かを使っていると言うので、安心して映像をチェックしなかったんです。でも、メインで出ているのは僕ばっかりじゃないですか～(笑)。会場で人に会うと「本郷さん、いろいろ遊ばれていましたね～」って言われて、見に行ったらとんでもないことになっていてビックリしたんです。しまいには「本郷さんもステージにあがったら」なんて言われる始末ですからね。ホント、事前にしっかりチェックをしておくべきだったと反省しています。

➡マリオにさせられた本郷さん。最初に作られた映像は、かなりアブナイ内容だったらしい

『ポケモン金・銀』の発売日が決まったのはうれしいけど…。

兵庫県・えあどさん

うれしいでしょ。

でも、発売が11月21日まで伸びてしまったのは本当に申し訳ないと思っています。前からお話ししているようにデバッグの作業が大変ですし、10万、20万本を出せばいいというソフトでもないので、製造ラインのことを考えて発売日を決めたんです。11月21日というのはスーパーファミコンや『ゼルダ』を発売したとてもいい日ですし…。そのかわりと言ってはなんですが、ローソンさんやポケモンセンターでしか販売していなかった『ポケモン青』が一般のお店でも買えるようになります。発売は10月10日からで、価格は3000円ですね。ところで、スペースワールドでは288台の『ポケモン金・銀』を用意しましたから、遊びたくても遊べなかった人はいなかったでしょう。ただ、スタートから遊ぶようになっていましたので、面白いところに行けないうちに制限時間の15分間がすぎてしまったことも多かったようですね。まあ、15分でRPGの面白さを伝えるのは、なかなか難しいということですね。

➡会場に置かれた伝言板には「ヒロシ、疲れたから帰ろう。父」といったもののほかに、「『ポケモン金』を好きなだけ遊ばせて」というような書き込みもあったのだ

64DDの予約開始はいつからですか？

？県・任天堂命さん

10月中旬からのようですね。

今回のスペースワールドでは、マリオアーティストシリーズや『F-ZERO Xエクスパンションキット』など、任天堂のソフトを出展していましたけど、それらの64DDソフトはランドネットディディ(任天堂とリクルートが出資した新会社)が販売することになるんです。ですから、64DDがらみの質問についてはランドネットディディに聞いていただくほうがいいでしょうね。ですので、これからはきっと、『タレントスタジオ』の顔はランドネットディディの広報の人がやるんと違いますか(笑)。

➡スペースワールドでは先行予約どころか、価格も発表されなかった64DD。次号では詳細を必ずお伝えいたします

『ポケモン金・銀』の予約はいつからはじまりますか？

東京都・マッシー

各小売店さんが決められることなので…。

ですが、大手流通グループの何社かがまとまって予約キャンペーンをはじめるという話も聞いていますので、チラシや店頭をチェックされるといいでしょうね。初回に出荷する本数はわかりませんけど、『赤・緑』で計800万本売れて、それに『青』と『ピカチュウ』を加えると1250万本くらいは売れたソフトなんです。ですから、『ポケモン金・銀』についても期間がどれだけかかるかわかりませんが、最終的には800万本くらいはいくんじゃないかという目安をもっています。

はみだし質問箱

Q 宮本さんが作詞した『ゼルダ』のCDは発売中止に？（東京都・オゼキユウシさん）

A 発売時期を逸したので、出す時期を考えているとか。いずれ発売されるでしょうね。

『ポケモン金・銀』のCMはどんな感じになりますか？

茨城県・A.Tさん

まだできていないので制作はこれからです。

でも、有名タレントさんが登場するようなCMにはしないと思います。基本的にはコアになる小学生ユーザーに向けたゲーム画面中心のCMになると思います。そのCMが完成して、実際にオンエアされるのは早くて10月下旬くらいになるんじゃないでしょうか。そう言えば、『ポケモンスタジアム2』の新しいCMがはじまりましたね。前回は「お母さん、頑張る」みたいな感じでしたけど、今回は「自分の大好きなポケモンを使って対戦できるよ」って感じで小学校低学年の女の子や男の子が登場する、小さなお子さんに向けたものになっていますね。

『ポケットモンスター金・銀』劇場版CMを誌上特別公開！

…外壁を登ってビルに侵入する男

男「はあっ！ なぜ？ なぜ、私はこんなことまでして？」

…と言いながら屋上を素早く走る

警備員を発見、壁際にかくれながら『ピカチュウげんきでちゅう』など、ポケモンソフトの回想にひたる

男「そう、思えばあれをきっかけに私はポケモンの世界に…。いろいろやったな。中でも忘れられないのはあのポケモンたち、ピカァ」

警備員「だれだ！」

男「あっ！しまった！」

廊下を逃走し「立入禁止」と書かれたドアを発見する

男「ここか…」と言いながら、室内に進入した男は極秘ファイルを発見

男「失敬」

極秘と書かれたファイルをめくると『金銀』のポケモンたちのイラストが！　さらにゲームボーイを発見して

男「はぁっ！もしや！」

画面には『ポケモン金・銀』の画面が…

男「おおっ！ これは！ お、おお！ おおお！」

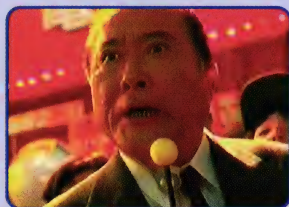
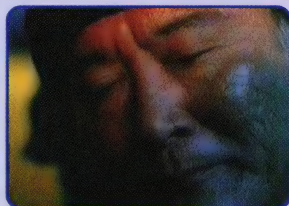
一歩下がってゲームボーイに頭を下げる男

男「すごい！ すごすぎる！」

場面は変わって、職場でポケモンの落書きをする男

男「ふふふふふ、ふふふふふふふふふ…」

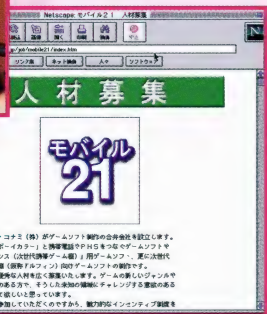
ナレーション「ポケモン旋風が　再び日本を襲う!!」

男「楽しみだな」

コナミとの新会社について教えて。

熊本県・もじゃもじゃ太郎さん

「モバイル21」のことですね。

社名にある「モバイル」というのは、携帯電話と情報端末を接続して通信を行うという意味ですよね。ですから、その社名にあるとおり通信ゲームを専門に開発する会社なんです。具体的には、ゲームボーイや来年8月に発売が予定されている「ゲームボーイアドバンス」、さらにはN64の後継機「ドルフィン」を携帯電話やPHSにつないで楽しめる通信を想定したゲームを開発することになっているんです。この10月にコナミさんと50パーセントずつ出資して設立しますが、100名を予定しているスタッフのすべてをそれぞれの会社から派遣するのではなく、新たに人材を募集することになります。もちろん、一部のスタッフは両社から派遣することになりますけどね。

◆記者会見が終わっても、しばらくの間、記者の質問に答えていた任天堂の山内社長。ご機嫌がよかったのかな

人材募集

◆任天堂のホームページを見ると、早くも人材募集のページにリンクしているのだ。募集しているのはプログラマーやデザイナーなど100名以上のゲーム制作経験者だ

はみだし質問箱

Q 『スマブラ』のぬいぐるみは出ないの？（福井県・五島君）

A ぬいぐるみが出るかどうかはわかりませんけど、『スマブラ』がすごい人気ということでいろんな商品が出てくるでしょうね。

はみだし質問箱

Q「となりの山田くん」に「協力任天堂」のクレジットが…。(岐阜県・山見昇治さん)

A ゲームボーイをしているシーンが登場しただけなんです。だから制作協力したわけではありません。

『ゼルダ外伝』がプリントサービスに対応するって本当?

千葉県・千葉ロッチさん

今のところその予定はないですね。

でも、前にお話ししましたようにローソンさんでのプリントサービスは、せっかくシステムができあがっているので続けていきたいと思っています。スペースワールドの物販コーナーでは『スマブラ』の名場面をシールにして限定販売しましたけど、そういうものが人気になれば、あらかじめシールにしたものをローソンさんで販売するようなこともあると思います。ローソンさんでのプリントサービスではありませんが、GB版の『ゼルダの伝説 ふしぎな木の実』や、12月からロッピーで書き換えがスタートする『スーパーマリオブラザーズDX』はポケットプリンタに対応することになっていますね。

➡『スーパーマリオブラザーズDX』にはカレンダーがプリントアウトできる機能も入っているのだ。なんと3000年の12月まで使えるぞ

『ポケモン金・銀』が出た後のポケモンソフトの予定は?

新潟県・山野了さん

まだ、まったく決まっていません。

『金・銀』は長い時間をかけて作ってきましたし、とても奥の深いソフトですから、このゲームだけをまずはじっくり遊んでいただきたいんです。ですから、『金・銀』が発売されてすぐに関連ソフトが出てくるということはしばらくないでしょう。『ポケモンピクロス』に関してはすでに完成していまして、『金・銀』の内容を織り込まなくてもいいということであれば、『金・銀』より先に出ることはないにしろ、ロッピーの書き換えやパッケージ版として出すようなことはあると思います。

『カービィ64』の魅力は何ですか?

北海道・カービィモドキさん

操作性がものすごくいいですね。

それでいて、今回のN64版はカービィのソフトとして王道のゲームになっているところが魅力でしょう。それに、カービィの場合はキャラに人気がありますよね。幼稚園児のような小さなお子さんでも、絵描き歌のように「♪マ〜ル描いて、メ〜描いて、ク〜チ描いて」ってカンタンに描けますし(笑)。スペースワールドでも『カービィ64』の人気はものすごかったですね。できれば年内に売ってほしいという声も多かったようですけど、もうちょっとかかりそうな感じですね。

➡スペースワールドでは大人気だった『カービィ64』。ユーザーのほとんどは小学生だったのだけど、この裏に置いてあった『パーフェクトダーク』には中高生以上の人たちが群がっていて、その対比がなかなか面白かったのだ

カービィの性別を教えてください。

大阪府。きらきらきっずS.Kさん

キャラ設定があるんです。

むかし、カービィの生みの親である桜井さんに作ってもらったんですが、性別は「ないしょ」…だそうです。身長は20センチで、思ったより小さいですね。あと、趣味はお昼寝とカラオケ(笑)。年齢は不詳で家族構成も秘密だそうですが、若者で独身、一人暮らしをしているそうです。「できないけどやってみたいこと」なんかも書いてあって、それは…じゃんけん、腕立て伏せ、コサックダンス(笑)。こんな感じでしょうか。

➡カービィの好きな言葉は「あしたはあしたの風が吹く」。任天堂の社名の由来である「運を天に任せる」に近いところがありますな

『ジェットフォースジェミニ』のキャラが6等身になったのは？

大阪府・いわし利佳さん

よくわからないんです。

もともとアメリカでは『ゴールデンアイ』が大ヒットしましたので、「もう少しかわいいキャラでガンシューティングのゲームを作ろう」ということで企画がはじまったと聞いていました。でも、設定が未来とはいえ、かわいいキャラが銃を撃ちまくるというのはちょっと問題だということで変更したようなんですが、真相はわかりません。いずれにしても、新しいキャラが日本の市場に合うかどうか心配なところがありますね。ですから、認知度をあげるためにいろいろ仕掛けを考えなければならないので、11月の発売時期を遅らせることもあるかもしれませんね。

↗以前お伝えした画像（上）と比べるとすっかり大人っぽくなった『ジェットフォースジェミニ』

『エキサイトバイク64』は前作とどう違いますか？

埼玉県・木村正人史さん

かなり違いますね。

もともとは、『エキサイトバイク64』というタイトルで開発していたのではなく、バイク用のゲームを海外で作っていたんです。そのソフトを宮本がプロデュースしていることもあって、かつて自分がファミコン用に作った『エキサイトバイク』（1984年発売）に思い入れがあるものですから、その名前を使うことになったんですね。ですから、今回のスペースワールドでいちばん思い入れがあるソフトをたずねられたとき、宮本は「『エキサイトバイク64』だ」と答えていましたね。だから、「こうしたほうがいい」というアドバイスも開発元のレフトフィールド社にどんどんしているんじゃないでしょうか。

←メモリー拡張パック対応できれいな画面の『エキサイトバイク64』。『ウエーブレース』『テンエイティ』に続くリアルゲームということで期待しましょう

『パネポン64』はどこが開発しているのですか？

滋賀県・襟夫さん

これも海外で作っています。

開発一部のスタッフがディレクターをしながら、米国シアトルにあるNST（ニンテンドウ・ソフトウエア・テクノロジー）が作っているんです。あ、そうそう、9月号で「NSTはNOA（アメリカ任天堂）の子会社」って言いましたけど、実は任天堂の100パーセント子会社だったんです…と、担当部署からメールがあったので、訂正しておきます。

『ゼルダ』がドルフィンで出る予定はありますか？

岡山県・風鳥涼次さん

そりゃあ出るでしょう。

『マリオ』や『ゼルダ』は任天堂の看板ですから、ドルフィンと同時発売になるかどうかはわかりませんけど、いずれ出るでしょうね。宮本もインタビューに答えて、冗談か本気かわかりませんけど、「『マリオ』が最初がいいのか、それとも『ゼルダ』がいいのか、はたまた海外で人気の高い『メトロイド』がいいのか、皆さんの要望に応えますよ」と言っていましたから。

はみだし質問箱

Q ニンテンドウパワーにタイトルシールをつけてほしい。（東京都・ナゾの男さん）

A あればいいでしょうね。ニンテンドウパワー担当のスタッフに伝えておきますね。

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03（3230）0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

毎月⑥MAITSUKI④新聞
Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● 9月23日は任天堂の創立110周年記念日。「100周年のときも何もやらなかったですし、特にイベントとかはやらないでしょう（任天堂本郷さん）」とのこと。社史とか作らないのかなあ？

TOP NEWS

任天堂とコナミが提携、合弁会社「モバイル21」を設立
期待の新型ゲームボーイは2000年8月発売予定!!

スペースワールドの興奮もさめやらぬ9月2日、衝撃的なニュースが日本中を駆け巡った。任天堂はゲームボーイカラーと携帯電話やPHSをつなぐ専用アダプターを2000年4月に発売し、2000年8月には新型ゲームボーイ「ゲームボーイアドバンス（以下アドバンス）」を発売すると発表した。さらに任天堂とコナミは合弁会社「モバイル21株式会社（本社東京）」を10月中旬に設立し、前述の通信システムを使った新分野のソフトや「アドバンス」用ソフトの開発、さらには「ドルフィン（仮）」用ソフトでも携帯ゲーム機と連動する斬新なソフトの開発を実現するという。山内社長、上月社長を交えた記者発表会の模様を詳細にお伝えするぞ。

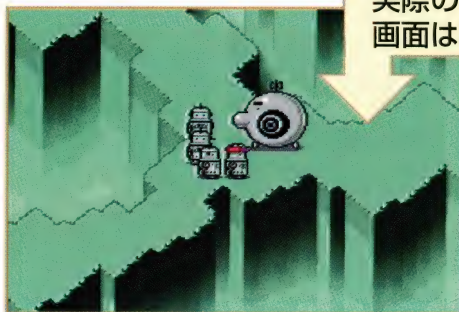
⬆9月2日都内のホテルで緊急記者会見を行なう任天堂山内社長（写真左）と、コナミ上月社長（右）

ゲームボーイカラーと携帯電話がつながる!!

ゲームボーイと携帯電話（PHSを含む）がつながって新しい遊びの提案がされることは、64ドリーム9月号でも触れているのでご存知の方も多いはずだ。これに関して今回明らかになったのは、1）ゲームボーイカラー（以下GBC）と携帯電話をつなぐアダプターを発売する。2）専用アダプターはGBCのみ対応。3）アダプター発売と同時に、通信に対応した新ソフトを発売する、ということ。具体的なサービスやソフトの内容については、会見場でも何人かが質問していたが、山内社長の口はかたく、ほとんど具体的な発言はなかった。だが、新会社の人材に関する質問に対する山内社長の回答のなかで、「新会社がどんなソフトを最初にだすのかと言うことについては、まずコナミの得意分野、野球ゲームとか、音楽ゲームとか、そういうものが当初考えられるわけです」と語っており、これはソフトを予想する上で大きなヒントになりそうだ。あくまで編集部の想像だが、例えば携帯電話を使って、新しい選手データやチームデータを取り込み、その新しいデータで『パワプロクンポケット』やN64の『パワプロ』で遊ぶことが出来るかもしれない。また、携帯電話を使って自分が作ったオリジナルチームのデータをホストコンピュータに送って、最強チームを決定するトーナメントを開催したり、さらにはスペースワールドの会場でゲットしたミュウを、その場で地方の友達に送ってあげるというようなこともできるようになるかもしれないね。

新型ゲームボーイ「ゲームボーイアドバンス」登場!!

新型ゲームボーイに関しても64ドリーム9月号で触れているが、こんなに早いタイミングで発売時期や名称が公表されるとは正直驚きだ。発売は2000年8月に予定されており、名称も「ゲームボーイアドバンス（進歩の意味）」で決定らしい。32ビットのCPUを内蔵（現行機は8ビット）した高性能マシンで、インターネットへの接続やチャットをしながらの通信対戦ゲームはもちろん、別売の専用デジタルカメラを取り付けると、お互いに相手を見ながらゲームを楽しむこともできるのだ。もちろん従来のGBやGBCのソフトも遊べるのでご安心を。ちなみに今回のCPUは英国ARM社製のものをベースにしているが、ARM社は携帯電話用のCPUの開発で知る人ぞ知る会社だ。アドバンスが通信を非常に意識した製品であることがここからもうかがえそうだ。

実際のGBアドバンスの画面はこの大きさだ!!

◆実際のアドバンスの画面の大きさにSFC版『MOTHER2』の画面をはめ込んでみた。画面がGBCと比べてワイドテレビのように横方向に大きくなっていることがわかるだろう。ディスプレイは、うわさにあったバックライト方式ではなく、GBCと同じ反射型TFTカラー液晶が使われている。バックライト方式は画面は明るいが消費電力が多く、乾電池では長時間のプレイが困難であると言われている

ゲームボーイアドバンスの仕様

項目	仕様
CPU	メモリ内蔵32ビットRISC-CPU（英国ARM社製CPUコア採用）
LCD	反射型TFTカラー液晶
画面サイズ	40.8mm×61.2mm（縦×横）
解像度	240×160ドット
最大同時発色数	6万5千色
外形寸法	約80mm×135mm×25mm（高さ×幅×厚さ）
重量	約140g
電源	単3型アルカリ乾電池
連続使用時間	20時間
発売予定	2000年8月
生産数量	未定
販売価格	未定

任天堂とコナミが合弁会社を設立!!

任天堂とコナミは10月中旬に合弁会社「モバイル21」を設立する事を発表した。「モバイル21」は、2000年4月に発売予定のGBCと携帯電話をつなぐ専用アダプターに対応する新分野のゲームソフトの開発と販売（新会社の商品は独自の新ブランドの商品となり、全量コナミの配給網で販売される。ただし任天堂オリジナルキャラの登場するソフトは任天堂の販売網で販売されることになる）、アドバンス用のソフトの開発、「ドルフィン（仮）」と携帯ゲーム機が連動する新たなソフトの開発が大きな事業の柱となる。また「モバイル21」は当初資本金3億円で、任天堂50%、コナミ50%でスタートするが、各々15%合計30%を枠に株式によるインセンティブ（報奨金）を付与し、早期に株式の公開を目指しているのが特徴で、これは従来のゲーム会社になかった新しい会社運営形態であるといえる。つまり「モバイル21」でゲームを開発するクリエイターは株主として会社の株式の一部を保有し（現実的には入社した際の時価で株式を購入することになる）、将来株式公開（上月社長によれば、2001年3月期の決算をもって2001年中の公開を目指したいとのこと）をしたときに市場で高い評価をうければ株価もぐんとアップし大もうけができるというわけだ。従来はソフトの販売本数等でボーナスを支給するという形態のインセンティブはあったが、クリエイター自らが株式を保有するというのは新しいかたちの、クリエイター募集方法であり、その成果が注目される。なお「モバイル21」は当初10ライン100名程度の人員でスタートが予定されている。ちなみに先日店頭公開をはたしたばかりのKCEO（コナミ大阪）の樹下社長は、公開によって4億数千万円の利益を上げたそうなので、我こそはと思う人は応募してみたらいかがかな？お金持ちになれるかもよ。

コナミ上月社長の挨拶

⬆山内社長に続き新会社の運営方針について語るコナミ上月社長

お忙しい中をお運び頂きましてありがとうございました。一昨年からいろいろとお話をすすめてまいりましてこのたび合意になりましたので、発表させていただくということになりました。新しい会社はただいま山内社長からお話がありましたとおり、インセンティブというものを最大限に活かして、この今の時代にあった、クリエイターの人達に今までにない会社の運営形態のなかで最大限の能力を発揮していただく、そうした特徴をいかして運営してまいりたいと考えております。新会社の開発体制については設立後に100名の人員を確保して本格的にスタートをすることを予定しております。広く募集を行いまして、優秀な人員を確保することに加え、設立母体の両社からも人を出す予定であります。当面開発は新しいジャンル、新ハード向けに行うことになります。具体的にはまず既存のゲームボーイカラー向けの通信ゲームおよび、新しく出ます「ゲームボーイアドバンス」用のソフトの開発を本格的に行います。さらに来年の1月からは任天堂と松下電器の手掛けます「ドルフィン」向けの開発にも着手する予定でございます。そして新会社を、できるだけ早い時期に店頭公開に持っていきたいと考えております。できれば本当は史上最短期日で公開をしたいと、強い気持ちを持っております。事業を立ち上げて成功させるためには、新会社に本当に実力のある人々にたくさん参加していただくということが重要であると考えております。そのために魅力的なインセンティブを用意したいと思います。これは役員と従業員に株式を付与するというインセンティブでございます。このインセンティブで株式をもった人は新会社が株式公開後、実現できた時にキャピタルゲイン（この場合株価上昇による利益）を得ることができるはずでございます。インセンティブ向けの株式は充分な量を準備しています。当初資本金3億円で設立をいたしまして、当初は任天堂50%、コナミ50%の持ち株比率ですが、そのうち両社でそれぞれ15%分、あわせて30%分、1800株分をインセンティブ枠として設定して、適宜役員、従業員に譲渡する予定でございます。つまり実質的には任天堂35%、コナミ35%、インセンティブ30%という株式構成になります。さらにより多くのインセンティブが必要になった場合には増資やインセンティブ枠の拡大、さらにはストックオプション（自社株購入権）の導入なども検討したいと考えております。これだけ充実したインセンティブを導入し、それをもとに人材を集めて、事業をおこすことは、これまでの日本ではほとんどなかったのではないかと思います。私どもが試みようとしていることは、魅力あるインセンティブによって優れた人材を広く集めて、その人達の活躍によって事業が成功し、株式公開を実現させる会社はさらなる発展の基板を得て、社員もキャピタルゲインを得て、会社も社員も幸せになる。ということでございます。そして私どもはこれからの日本ではこような事業の立ち上げ方が時代の流れにそっているものと認識しております。アメリカに目をうつせばすでに多くの新興企業がこのようなやり方で、すばらしい成功をおさめているのです。新会社が成功すればまさにジャパニーズドリームを実現することになると思います。以上簡単ではございますが、新会社の概要をご説明させていただきました。どうぞご理解頂きまして、ご支援いただきますようお願い申しあげます。

⬆ホームページではさっそく人材募集が行なわれているぞ。
konami.co.jp/job/mobile21/index.htm

11月1日からニンテンドウパワーでGB用ソフトの書き換えがスタート!!

11月1日からついにローソンでGB用ソフトの書き換えがスタートするぞ（10月からローソン100店舗で実験開始）。書き換えに使う「GBメモリカートリッジ」（2500円）には、同時に最大で7タイトルのソフトを書き込むことができるのだ（注）。サービス開始時には書き換えソフトは21タイトルだけど、12月には期待の新作ソフト『スーパーマリオブラザーズDX(仮称)』も登場。来年以降は任天堂以外の会社のソフトも続々登場するぞ。

⬆SFC版同様白色。初回7万本に限ってはサービスで『スーパーマリオランド3』がプリライト（事前に書き込まれている）されてお得だぞ

11月より書き換えサービスを開始するソフト

ゲームタイトル	書き換え価格	F ブロック	B ブロック
役満	800円	1	—
スーパーマリオランド	800円	1	—
ゴルフ	800円	1	1
ソーラーストライカー	800円	1	—
ドクターマリオ	800円	1	—
F1レース	800円	1	1
ゲームボーイウォーズ	800円	2	1
メトロイド2	800円	2	1
星のカービィ	800円	2	—
カエルの為に鐘は鳴る	800円	4	1
スーパーマリオ2 6つの金貨	800円	4	1
カービィのピンボール	800円	2	1
スーパーマリオランド3 ワリオランド	800円	4	1
ドンキーコング	1,000円	4	1
マリオのピクロス	1,000円	2	1
星のカービィ2	1,000円	4	1
スーパードンキーコングGB	1,000円	4	1
モグラ〜ニャ	1,000円	4	1
ヨッシーのパネポン	1,000円	4	—
ゲームボーイギャラリー	1,000円	2	1
ゼルダの伝説DX	1,000円	8	4

次ページで山内社長の発言を収録。山内節を堪能してくれ！！

●はみだしNEWS● 上月社長が挨拶で「新会社の成功はまさにジャパニーズドリーム」と語った時、何故かさおへんとわたる副編はほくそえんでしまった。「ドリーム」という言葉に弱い2人でした。

（注）「GBメモリカートリッジ」には、Fブロック（1ブロックが1Mbit）が8つ、Bブロック（1ブロックが64kbit）が16あり、このブロック数の範囲内であれば、1本の「GBメモリカートリッジ」に最大7つのソフトを書き込むことができます。

●はみだしNEWS● 技術的な質問にも対応できるよう、任天堂の開発部隊からも何人かのスタッフが来ていたぞ。今西さんの左にいる人がN64やドルフィンの開発責任者である竹田玄洋さんだ。

山内社長全発言

今回のスペースワールドでは恒例の山内社長の挨拶がなくて寂しく思った人も多かったのではないかな。かわりといっちゃあ何だが、記者会見での山内社長の発言をできる限り掲載したぞ。わかりづらい部分もあるけど、あえてあまり手を加えずに掲載したぞ。独得の山内節を存分に堪能してくれい!!

山内　いまご紹介にあずかりました任天堂の山内でございます。本日は突然のご案内にもかかわらずご出席いただきまして厚く御礼申し上げます。今回の任天堂、コナミの提携とさらに合弁会社を設立することにつきまして、任天堂の立場から簡単にご説明をさせていただきます。いま大変ゲーム株の人気が高くて、ゲーム株がどんどんあがっていっておりますけど、私にとっても大変ありがたいことなんですが、ただ国内のゲームの市場ってのを見てみますと、その状況は必ずしも充分な状況とは思えません。私は実は3年くらい前からゲームの質的転換っていうのを標榜してきたんですけど、私が考えていましたよりも、ゲームの質的転換はかなり遅れておりますが、ようやく最近になりましてそういう必要性が痛切に感じられてきた。そういう面からゲームの先行きというものに対する危機感というものも一部にはかなり鮮明になってきております。私はゲームソフト市場ってのは、今までずっと歩んできたような重厚長大のソフトの時代はもう終わったんじゃないかと思います。これからは軽薄短小のソフトの時代、従っていままでのような重厚長大ソフトっていうのはこりゃもうゲームソフトメーカーが経営を展開するにおいて利益を上げていくというかたちにはなりにくくなってきた。ゲームソフト会社が利益を得て、成長していくためには重厚長大から軽薄短小へと移行していかなければならない。軽薄短小ソフトといいましても、何でも軽薄短小ならいいというんじゃもちろんなくって、ゲームにとっていろいろ必要な状況というか項目があるんですけど、その中でも私はゲームの完成度っていうのが大変大事だと思っております。完成度を高める、完成度の低いソフトっていうのはこれはもうそれだけでもう駄作である、愚作であるってことで、今の状況っていうのは重厚長大の完成度の低いソフトというのがかなりたくさん市場に出回っております。これが日本国内におけるテレビゲーム市場の先行きを非常に不透明にしておりますし、どうも明るい見通しを立てづらくなってきている。この際私達は、そういう面からこれからの路線を完成度の高い軽薄短小のソフトに集中していく、そういうことによってゲームソフトメーカーとしてのこれからの指針について、任天堂とコナミが作る合弁会社はその見本になってほしい。そしてそれが成功することによって、ソフトメーカーというのがそれぞれの考え方というのをもう一度立て直して欲しいというのが私の願いでありまして、そういう面からしますと、ご承知のように日本の国のなかで、急激に普及しております携帯電話、すでにもう今年の末には一部では5000万台に達するという見方もされておりますけど、携帯電話の国内におけるこのような普及っていうのは携帯型ゲーム機とリンクしてそこで電話機とゲームの融合によって生み出される新しいゲームソフトの市場というものがひらける。そういう土壌が日本の中にできてきた。それが実は今回この合弁会社を設立して、この合弁会社がいままでのゲームソフトメーカーと違った角度で、ビジネスを展開していけるんじゃないかと、私たちは強い自信を持っているわけでして、従ってそういう面からしますと私たちの合弁会社は今言ったように携帯電話と携帯ゲーム機をつなぐ通信を主体にしたゲームソフトの開発ということになってくるわけでありまして、このソフトウエアっていうのは今までになかった分野になります。いままでのゲームソフト分野とはちがう分野、新しいゲームソフト分野が創造されていく、そういうことになるわけです。ここにこの合弁会社の意義があるというように考えております。まだこれからDVDという大容量のメディアを使ったテレビゲームソフトが世の中に出てくると言われておりますけど、私は大容量のDVDを使ったゲームソフトは何をいったい追求するのか、迫力なのか、あるいは非常にこうリアルな映像、そういうものを売り物にするのか、どうもよくわかりません。仮にもしそうであるとしたら、私はこれはもうさきほど言った重厚長大のサンプルです。従ってDVDゲームソフトが、また大きく市場を盛り上げていくという可能性は私はそう多くない、と思っておりますし、任天堂はいま松下電機と開発をすすめつつある新しいゲームをつくる機械あるいはゲームソフトは少なくてもそういう物を狙っているのではなくって、これまたいままでのゲームソフトになかったような新しい独自の仕掛けを作ることによって、新機軸を打ち出していく。世界のユーザーに対してそういう新しい提案をしていかねばゲームのマーケットというのは広がらないし、成長もおぼつかなくなってくるのではないかというような考えを持っております。合弁会社ではこうした新しいタイプのDVDソフトを手掛けていく。それは決していまいわれておりますような、映像とか迫力とか音声効果とかそういうものを重視した開発路線ではない、もっと違う角度に立ってゲームというものに取り組んでいきたい。そのように考えているのでありまして、そういう意味から任天堂・コナミの合弁会社設立はどうしても成功させたいし、また成功するはずだと確信いたしておる次第であります。まあ10分間ほどの予定でございましたので、時間になりましたので終わらせたいと思います。のちほどいろいろとご質問たまわれば幸いです。

⬆司会進行は任天堂の今西(写真右)さんが担当。ポケモンリーグの優勝者に記念品を渡していた人だぞ

以下質疑応答から抜粋

―ゲームの質的転換の意味と、パートナーにコナミを選んだ最大の理由は?

山内　ゲームの質的転換は任天堂とそれから任天堂のパートナーがともにやってきたことなんですね。で、私が言うゲームの質的転換というのはどうも多くのソフトメーカーさんにとっては、あまり魅力がない提案であったんじゃないかと思うんです。いろんな理由があると思うんですけど、結果としてはそういうことじゃないかと私は思っております。しかし私はもともとゲームの質的転換っていうのは、なにも量の、量的拡大っていうのはこれはもう必要ないんだということは初めから考えておりました。それでいいんだと、私たちは任天堂と任天堂のパートナーでいいんだと。という考え方できましたし、これからも任天堂の考え方ってのは変わりません。今回私がコナミ、任天堂の提携ならびに合弁会社の設立に際しまして、そういう考えかたになりましたのはさきほどちょっとご説明したようにあきらかに日本の企業のなかにおけるゲームマーケットの、そのいわゆる地殻変動というか、そういうものがおこりはじめたなあと私自身感じております。これはですね、いまのゲームを、この日本国内における状況ってのを見ておれば、これはもうくわしく見ておればわかることでありまして、さきほども言ったように、開発の期間が長くなる、お金はたくさん使う、そして大作なんて言葉が氾濫する、もはやそういうゲームはですねビジネスとして成立しなくなってきてるんです。ですからここでどうしてもゲームビジネスが、やはりユーザーの支持を得て、そして着実に成長していく、そういう時期が訪れてきた。それがさきほど申した、地殻変動と結びつくんですけども、たまたまコナミの考え方ってのがですね、私の考えていることに関して、非常にいい考えだと、その考え方はわたしたちに大いに共鳴できるし、そして一緒にやりたいというようなご意向を頂きましたんで、それならやらしていただこうとなったわけでありまして、今回そういうこれからのゲームを作る上における両社の考え方が一致したということでありまして、それ以外の理由は他にはございません。

――今回の新会社「モバイル21」が、次世代ゲームボーイのソフトの供給先として独占的にソフトを開発していくのか、オープンでやっていくのか?

山内　独占っていうようなことは考えておりません。「ゲームボーイアドバンス」っていうのはこれはもう当然、ツールは10月から供給できる体制にありますし、従ってそういう希望をされる方に対してライセンス契約を結んでいくということになります。ただし、あきらかに路線が違う所、ソフトメーカーによっていろいろあるんですけど、あきらかに路線が違うソフトメーカーとはこれはもうお断りする場合もあります。ライセンス契約はどこに対しても行うという意味ではございませんけど、当然独占ということではございません。コナミの子会社との関係につきましては、さきほど上月さんからご説明があったと思うんですけど、今回の合弁会社っていうのは私がもうしたように、ゲームソフトの会社としていままでになかった特色を付加しまして、見本にしようと。私たちの合弁会社をご覧になって、これは非常にソフトメーカーにとって魅力ある会社なんだなあということを是非とも理解してもらいたい。認識してもらいたいとに考えています。ですからそういう位置づけなんで、コナミさんの子会社ということに対しては上月さんがご説明になったとおりだと思うんですけど、今回はそういうことでありました。どうちがうのかと言うことをもしここで説明しろといわれましても、これはちょっと難しい問題で、すくなくとも10月からスタートを切りますので、1年間くらいは見ていただきたい。1年ほど見ていただいておれば、どなたの目にも明確にその企業というものを、企業の姿というものを理解していただくことが出来ると考えます。

――「モバイル21」にコナミ、任天堂以外のメンバーを加えることはあるのか?また、海外展開についてはどうか?通信ゲームの新分野とはどういうものなのか?

山内　任天堂・コナミの合弁会社にもっと参加者を増やすかというご質問でしたけども、私たちは参加者を増やそうと思ってます。しかし、それは既存のゲームソフト会社ではございません。それは、おそらく個人かあるいはグループか何か、そういうクリエーターの方々に広く参加を求めるんでありまして、ゲームソフト会社の参加を求めておるのではない。それが1つですね。海外はもちろん展開を考えております。海外は来年の正月に照準を合わせ、出そうと思ってます。それから通信ゲームなんですけど、いま通信ゲームって言葉がいろんなところにでてくるんですが、私はよくわからないんですよ。何を言っているのか。つまりアメリカで非常に根づいているネットワークゲームのことなんだろうと思うんですけど、しかしですね、電話のインフラが違うんですねアメリカと日本は。だからアメリカのパソコン通信ネットワークゲームっていうのは、日本のマーケットに持ち込んできて、それが日本の中で1つの分野として成立するとは到底思えません。少なくても日本で通信ゲームを立ち上げようと思えば、発想を変えないと。多くの人達が言っておられるようなパソコン通信ゲーム

というものを、日本の国の中で家庭用ゲームの中に取り入れるという発想はおそらく、もうユーザーを多く獲得することはできないと思ってます。今回の私たちの試みっていうのは、さきほども言ったように、年末には、5000万台近く普及する、この携帯電話の普及ってのはむしろ異常なんですよね。他の国では到底考えられないようなものすごい速度で普及してる。この携帯電話の普及というものをベースに、こういう状況であればこそ私たちの試みが成功する可能性は高い。もしも携帯電話の普及がとてもおぼつかない状況でしたら、私はおそらくこんな提案はしなかった。携帯電話っていうものがこれから先どういう風に展開していくのかにつきましては、電話会社の分野ですけど、2001年に画期的なかたちで携帯電話のハードが整備されます。この2001年に整備されるハードウエアの分野をめぐって、いま電話会社各社は水面下でしのぎをけずって激しい開発競争を展開してるし、そのようなかたちでの、携帯電話のハードの革新はいままで成立しずらかった。ソフトウエアの拡大につながってきますから、そういう意味において日本の国の中におけるゲーム市場の本命は重厚長大じゃなくって軽薄短小だと先ほど申したのは、まさにその携帯電話と携帯ゲーム機をリンクさせる新しいマーケットです。もちろんそれは面白くなかったらだめなんです。すばらしいゲーム、おもしろいゲーム、いままでユーザーが見たこともない面白さをもったゲームでなければマーケットは立ち上がりません。成立しません。しかし私たちはそういうゲームを作れるという自信をもっています。だからこそ私たちは2000年から2001年にかけて、日本におけるゲーム革命につながる、いま多くの人達が言っている重厚長大のゲーム機じゃなくって、軽薄短小のゲーム機の時代に必ずなるだろうと思っております。もっとくわしくご説明したいんですけど、いま私が言うとみんなですね、みんなでもないかもしれんけど、すぐ同じような事をまるで自分が考えたような顔をして言う人が多いんです。いまここで言う必要はハッキリ言ってないんです。これは来年言えばいいんです(笑)。ですから来年くわしくご説明させていただきます。

― 任天堂が興味を持ったコナミの考え方とはインセンティブプランの事なのか？ なぜこの事に興味をもったのか。それは任天堂の社内にも欠けるものなのか？

山内　コナミのそういう考え方に大変私は共鳴いたしております。ですから一緒に会社を作ることに関しては、非常にいいことじゃないかと思ってます。これは何回も言ってますけど、私は成功するという確信を持ってます。しかし実験なんです。日本のゲーム市場っていうものを変えていかなければならないっていうのは私の持論でありまして、いま様々な手を打たねばならないと思ってますし、今までも打ってきたつもりなんですけど、今まではどうも有効打にならなかった。これからもそういう手を打っていかなければならないんですが、その1つとして、ここでこういうことをやるということは日本のゲームソフト市場に対してある種の影響を与え、それが強まることによって、ゲームソフト開発者の意識転換がそこに浮かび上がってきます。そういうところにまず視点を持ってきたい。そしてゲームの質的転換っていうのは、今までヒット作を作ってきた、今まで大作主義といって、時間とお金をふんだんにかけてやってきた、そういう開発路線はハッキリと否定しなければならない。という考え方があります。そんな路線がいつまでも生きていたんじゃ、日本のゲーム市場は

◆当日は多くの報道陣に混じって、エニックスの福島社長やコーエーの襟川社長も話を聞いていたのだ

しぼんでしまう。日本のゲーム市場を栄えさせるためには、そういう路線から、違う路線を作っていかなければならない。その中の1つとしてインセンティブっていう方式が、運営をしていく上において有効だろうという判断ですね。

― 任天堂自身にいままでそういう考え方があったのか？

山内　任天堂自身というよりも、私は前からそういう考え方を持っていました。しかし任天堂の開発の仕組み、体制っていうのは長い期間をかけてつみ上げてきた1つの歴史があるんですね。ですから私はどちらがどうということは、今後の問題になってくるんじゃないかと思うんです。今の任天堂の開発の路線っていうのは、少なくても日本のソフトメーカーさんとは違うんだと、開発路線は違うし、開発体制は違うし、他のソフトメーカーとは違うという考え方を私は強くもっております。任天堂の開発の路線、開発の仕組みっていうものはいつまでも残しておきたいと思ってます。しかし一方では今言ったようなこともどうしてもやっていかなければならない。結果としてどういう風になるのかというのは、もう少し時間をかけてその結果を見つめないと、ここでどうだこうだとは言えないと思います。

― 1つのソフトを作るのに何ヶ月間で、いくらで作れれば成功なのか？最後に携帯電話をつかった携帯ゲームとは具体的にどんなゲームをイメージしているのか？

山内　今の重厚長大、軽薄短小の話ですが、私はまず重厚長大というのが問題だとまず強調したいんです。いまや重厚長大のゲームソフトなんてのは、リスクばっかり高くって、ビジネスとしては全く成立しなくなるのではなかろうかと思っております。おそらく軽薄短小といっても、先ほども言ったようにおもしろくなかったらダメでして、軽薄短小でおもしろい、完成度が高いという条件は当然必要です。そういう基本的な作りがされるっていうのが前提なんですけど、それは開発期間が短い、それから開発費が安くすむっていうことでありまして、これは誰が考えてもこちらの方がいいに決まってるんです。それをいままでは、大作、大作って、映画のようなゲームを作るのがベストなんだといって、やってきた人達がいるんですけど、たまたまそれがいままでは売れたんです。でもこれからも売れ続けるとは考えられません。そりゃ来年中に売れなくなるとか、再来年にだめになるっていう意味じゃなくって、中期的に考えてもそうですし、長期的に考えれば、さらに一層そういう路線は否定されるだろうということで、そういう面で私は何回も強調しているわけです。それから新ゲームの内容なんですけど、これは先ほどもご質問がありましたように、言いたいんですけど、言うとですね、それを自分で考えたように言ってですね、歪んで伝える人がいるのでこれは来年になったらくわしくご説明させていただきます。

― 携帯電話のどのようなところに興味を持ったのか？

山内　ご承知がどうかわかりませんけど、日本でいま電話が1日のうちで何時頃に一番使われているかといいますと、大体夜の10時頃から12時くらいの間が多いんですね、すごく。と言うことは、結局家のなかで、親にも兄弟にも聞かれたくない電話っていうのがあるんですよ。それは、一種の娯楽性っていいますか、1つの遊びなんですよね。まさにそれは電話機というものが自分の部屋にあって、自分だけが使うってことを意味しておりましてね。そういう面において、日本人に非常に向いている。この携帯電話というもの自体がね。で今、ゲームっていいいますとテレビを連想します。テレビゲームなんでね。ゲームイコールテレビゲームなんて思っている人が多いんですよ。テレビの前でしか遊べないゲームなんてものはねえ、本来考えますとね、もうおかしいんです。汽車にのっても、自動車の中ででも、それから旅行してもね、常に遊べるのがゲームなんですよ。それを固定したところでしか遊べないゲームっていうものが今までもってきたか、持続してきたのかと言いますと単にそれに変わるような、魅力のあるゲームとかハードがなかったんです。それがいまやそういう枠が取り払われてきたということなんです。私が言ってるそのゲームというのは、ゲームボーイのゲームが連想されるんですけど、ゲームボーイのゲームというものにどんなプラスアルファが付くのかという問題なんですよね。今回の携帯電話とゲームボーイがリンクした新しい新分野の成否はその仕掛けなんですよ。その仕掛けっていうのは無数にあるんですね。だから多くの人達が気がついてないだけであって、私どもはその可能性を今までもやってきましたし、今も水面下ですすめてますけど、その可能性というのは非常に高く、ようは自画自賛してるわけです（笑）。そういう面において、私は携帯電話に固執してるんじゃなくて、実はそういうゲームの分野が当然栄えるはずだという事なんです。

― 新会社の社長は両社のうちどちらからでるのか？ また両社からどんな人が何人くらい移籍するのか？

山内　社長はコナミから出していただきます。どんな人がっていう問題ですけど、これから早急に10月中旬にスタート切るんですね、ですから任天堂・コナミ間で協議をすすめて、まとめていかなければいけないと思ってます。ただ、新会社はどんなソフトを最初に出すのかということについては、まずコナミの得意分野、野球ゲームとか、音楽ゲームとか、そういうものが当初考えられるわけです。そうしますと、そういうものをやる人ってのは現在コナミさんにいるわけですから、そういう人達に新会社に参加してもらいます。任天堂はどんな技術者を出すのかといいますと、この電話とゲームの融合、これはちょっと言い過ぎかもしれないけど、任天堂は世界で一番すすんでいるんじゃないかと私は思ってるんですよ。そういう任天堂のノウハウ、技術者達が参加します。そうしないとスムーズに開発体制が組めない。ですからそういう体制で何種類かのソフトを立ち上げていくのが当面の課題です。

― 海外でも発売されれば、インターネットを通じた対戦ゲームが可能だが、海外との対戦も可能なのか？

山内　もちろんそうなんですけど、先ほども言ったように対戦ゲームってねえ、良くゲームを知ってる人は馬鹿なこと言わないんですけど、あのゲームってのは対戦する相手の声も聞こえない、顔も見えない、面白くないんですね対戦ゲームなんて。でねえ、海外と日本で対戦ゲームを何故しなきゃならないんですか(笑)。ただじゃないんですからねえ、そんなことする人ってね、よほど物好きな人か変わった人なら別ですけど（笑）、普通は考えられないですよそんなこと。可能ですよ、可能性はあります。実際には誰がするのかということなんですよ。それから私は日本で携帯電話が5000万台あるからゲームボーイアドバンスが5000万台売れるなんて思ってません絶対に(笑)。思ってないですけど、少なくても重厚長大のDVDのハードを何百万台売るんだということに比べれば、ゲームボーイアドバンスがその何倍も売れるということの方が、可能性が高い。いままでは別として、これからはそうだと思ってます。それは結局あといくばくかの時間が証明するわけですから、時間をかけてその結論を見ていただきたいと思ってます。

◆最後は山内社長と上月社長がガッチリ握手。新会社「モバイル21」の新しいソフト期待してまーす!!

●はみだしNEWS● 山内社長が話をするときは会場内は水をうったようにシーンとしているが、話の最中で何度か笑いがわきあがる場面も。どこで笑いがおこったかは、全部読めばわかるからね。

製品の販売店や販売日などの特定、不正返品を防ぐためにセガは米国でのドリームキャストの販売管理で任天堂のシステムを採用した。任天堂のお知恵拝借って感じだね。

イベント 10月9〜10日全日本模型ホビーショーで あのモビルスーツが限定発売されるぞ!!

東京ビッグサイトで10月9〜10日に開催される第39回全日本模型ホビーショーで、キャスバル専用ガンダムとガトー専用ゲルググが限定発売される。さらにはそれぞれにシャア=アズナブルとアナベル=ガトーの1/20フィギアも付属しているのだ。フルカラーメッキコーティングによる、とってもリアルな仕上がりがイカスね。

◆キャスバル専用ガンダム（写真左）は4500円、ガトー専用ゲルググは5500円で発売予定だ

イベント 夏真っ盛りの激熱で楽しいイベント!!「スーパーロボット大戦感謝祭」開催

8月20日、東京・お台場のZepp tokyoで『スーパーロボット大戦大感謝祭！ 激闘！ 真夏のスパロボ伝説』が開かれた。会場では新作『スーパーロボット大戦α』の発表が行われたほか、クイズ大会やライブが行われ、詰めかけた1500人のファンは最後まで熱く盛り上がっていたぞ。

◆目玉はもちろん水木のアニキ、影山ヒロノブ、MIOの3人によるライブだ

新製品 人気の「ポケモンキッズ」シリーズに またまた新しいキャラクターが登場

かわいいポケモン人形にラムネ菓子がついてる「ポケモンキッズ」シリーズに、新キャラクター6体と新ポーズのピカチュウが加わったぞ。ピカチュウ以外はすべて『ポケモン金・銀』に登場するキャラクター達だ。全部で6種類あるカードが、ランダムで1枚入っているのもうれしいね。

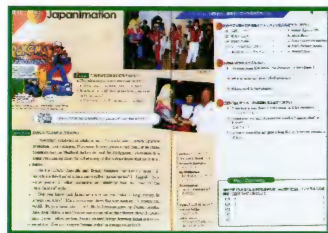
◆定価100円で東日本は9月下旬に、西日本は12月に発売が予定されている

新製品 ゲーム機やAV機器が自動的に切替わる AVセレクターがホリ電機から発売中!!

4台のゲーム機やAV機器が接続でき、セレクトボタンを押さなくても自動的に切替わる便利なAVセレクターが発売されているぞ。これを使えば、例えばビデオを見終わってビデオの電源を切り、ゲーム機の電源をいれるだけですぐゲーム画面に切替わるのだ。

◆頭を「ポン」と押すと手動切り替えもできる。紫・青・緑の3色、定価2980円で発売中!!

毎月新聞特派員コーナー

取手市のペンネームブッキーさんからのお便りを紹介しよう。同封されてきたのはブッキーさんの高校で配られたという夏休みの英語のワーク（これって宿題のことなのかな？）のコピー。なんとJapanimation（Japanとanimationを合わせた造語）と題されたこのページは、日本のアニメに関する英語文を読んで問いに答えるもので、このページにはアメリカで放送中の『ポケモン』のイラストや岡田斗司夫さん提供のコスプレ写真もあるのだ。20年以上も前に高校を卒業した私（わたる副編）はこれを見てビックリ!! 時代は変わったと痛感したしだいです。

◆これと同じテキストやった人って結構いるのかな？ まあ英語が得意の私は楽勝で解けたけど皆はちゃんとできたのかな？

ニュース ポケモングッズをいつでもゲットだ!! AOL内に「ポケセンオンライン」が登場

9月2日、パソコン通信会社AOL（アメリカンオンライン）とポケモンセンターが業務提携し、インターネットでポケモングッズが購入できる、「ポケセンオンライン」がAOLの「キッズ」チャンネルにオープンしたぞ。ここではゲーム、アニメなどで子供に人気のポケットモンスターに関するいろんな商品を、ゲームをしながらショッピングをすることができるのだ。取り扱い商品は、ぬいぐるみやお菓子など約30種類。ただし、このサービスはAOLに入会しないと受けられないぞ。「ポケセンオンライン」の説明が入ったAOL入会用特製CD-ROMをポケモンセンターやパソコン売場のあるダイエーで配布しているので、興味のある人はチェックしてみてね。

ニュース 第4回ゲーム・オブ・ザ・イヤーが決定!! 『ゼルダの伝説』は惜しくも準グランプリ

ゲーム雑誌・出版社などが主催する第4回ゲーム・オブ・ザ・イヤーの授賞式が都内で開催された。グランプリには2392票を獲得したスクウェアの『ファイナルファンタジーVIII』が、準グランプリには1736票の『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が選ばれた。雑誌での告知による人気投票ともいえるこの賞で、販売本数では『FFVIII』と大きな差がある『ゼルダの伝説』が多くの支持票を得て準グランプリに輝いたことは喜ばしいことだ。また、他のN64ソフトでは『ピカチュウげんきでちゅう』がフレッシュ賞を受賞したぞ。

◆今回は任天堂の稲葉さんが表彰状を受け取ったのだ（写真左から2番目）

第4回ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞作品

●グランプリ
ファイナルファンタジーVIII

●準グランプリ
ゼルダの伝説 時のオカリナ

●優秀賞
サクラ対戦2〜君、死にたもうことなかれ〜
幻想水滸伝II

●フレッシュ賞
ピカチュウげんきでちゅう
XI[sái]

●ビジュアル賞
ファイナルファンタジーVIII
ゼルダの伝説　時のオカリナ

●サウンド賞
ファイナルファンタジーVIII
ビートマニア

日本ゲーム・オブ・ザ・イヤープレゼント当選者：Appleコンピュータi-Mac:千葉県/白樫　司・神奈川県/小平　努　SHARPコミュニケーションパル:徳島県/坂本美佳 兵庫県/湯田ともみ 岐阜県/平原奈美 北海道/松平俊敬 千葉県/田坂翔太郎 東京都/恩田浩史 青森県/木村勉 京都府/吉田勝 愛知県/和田貴代美 兵庫県/原田勇　SONY MDウォークマン:愛知県/藤知也 東京都/鈴木高大 愛媛県/岩木宏文 千葉県/近藤良 高知県/松岡舞 神奈川県/中山幸雄 徳島県/佐藤敦 和歌山県/池上利劒 岐阜県/野村和弘 大阪府/西田晃弘　CASIO プチコレ:福井県/橋本尚 佐賀県/田中和幸 奈良県/樹木陽平 大阪府/今西由雅 大阪府/北村裕子 香川

トピックス

64ドリームの読者向けにチュンソフトの中村社長から『風来のシレン』の新作に関するメッセージが届いたぞ

SFC版やGB版で根強いファンを持つ『風来のシレン』シリーズ。その新作がついにN64に登場することがわかった。まだ画面などはお見せできないのだが、64ドリームに届いたチュンソフト・中村社長のメッセージをご紹介しよう。ファンのみんなは続報を楽しみにね。

以下は中村社長からのメッセージ

64ドリーム読者のみなさん! 大変お待たせしました。不思議のダンジョンシリーズ第5弾『風来のシレン64（仮称）』を正式に発表できる時期が少しずつですが見えてきました。開発も順調に進行していますので、そうですね、来年にはみなさんにおもいっきり遊んでもらえると思います。同時に、不思議のダンジョンシリーズ第6弾『風来のシレンGB2（仮称）』の開発も進行しています。両ソフト開発スタッフ全員発売に向けて全力投球中です。期待を裏切ることのないシレンの新作を目指しています。現段階では、これ以上のお話はできませんが、正式なタイトル発表が控えています。ゲーム画面やゲーム内容そして、新キャラクターの紹介、気になる発売日などをその時に最新情報として発表できると思いますのでお見逃しなく! 今後もチュンソフトから目がはなせませんよ! 応援よろしくお願いします。

チュンソフト代表取締役　中村 光一

◆正式にゲームの内容を紹介できるようになったら「ファミ通」だけじゃなくって、是非64ドリームでもお願いいたします。ねえ中村社長

セガのドリームキャストの好調な予約状況をみてかアメリカでN64の価格を99.95ドルに値下げ!!

N64とプレイステーションが揃って大幅値下げ!! といってもこれはアメリカでのお話。プレイステーションは99ドルに、N64はパープルとクリアのコントローラをつけて99.95ドルで販売されることになった。さらにN64は『エピソード1 レーサー』とのセットで119.95ドルだからこれはお買い得だね。9月9日に199ドルで発売されたドリームキャストの事前予約が30万台に達したため、ドリームキャストへの対抗という意味もあるみたいだぞ。でも「アメリカでのこの値段は感覚的に1万円を切ったという感じなんですかね。でもアメリカで値下げしたからといって、日本で値下げする予定はありません（任天堂・本郷さん）」とのことでした。ちょっと残念かも。

マリオクラブお薦めソフト

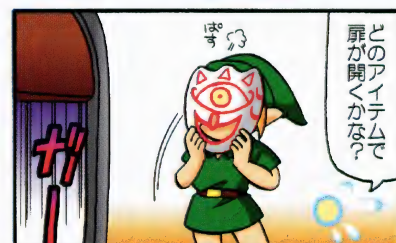
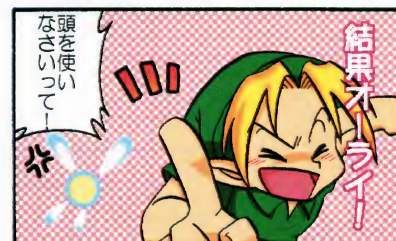
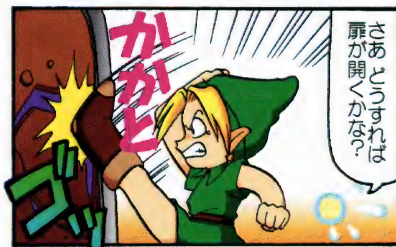
スター・ウォーズファンならずともお薦めのシューティングゲームだ

スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊

人気の映画「スター・ウォーズ」を題材にした3Dシューティングゲーム。プレイヤーが、宇宙戦闘機のパイロットとなって、豊富に用意されたミッションを1つ1つこなしていく内容となっている。「スター・ウォーズ」の世界観がNINTENDO64ならではの美しいビジュアルやサウンドによって表現されている上に、音声や字幕を使用したデモ演出が多くあるなど印象が良い。また、ゲーム進行においても、映画「スター・ウォーズ エピソード1」に登場する「ナブー・スターファイター」をはじめリアルに描かれた性能の異なる6種類の戦闘機をミッションに応じて使い分けたり、ステージごとに設定された「クリアタイム」「命中率」などの条件を達成することによるメダル獲得の要素などがあり、このことがゲーム性を高めている。もちろん、キャラクターの紹介を見たり、ゲーム中に使われるムービーや音楽を楽しむことのできる「オプション」モードも充実しているなど、対象ユーザーに配慮した内容となっており、お薦めできる作品である。

ダイエーがリクルート株を売却予定ゲーム業界にも再編の動きがあるのか

現在資産売却をすすめているダイエーが、保有しているリクルート株の売却を表明した。リクルートといえばランドネットDDの運営や、任天堂との共同出資のマリーガルマネージメントの運営にもかかわっており、ゲーム業界でも大きな影響力のある会社だ。そして株式の売却先として名前が上がっているのがCSKグループと角川書店に住友商事や東芝が加わった企業連合の名前があがっている。CSKはセガやアスキーの親会社だし、角川書店はメディアワークス（電撃ブランドの雑誌を発行している）などと関係が深く、ゲーム業界に確固たる地位をもつ会社だ。各社がねらっているのはリクルートがすでにもっているインターネットのポータル（入り口）運営ノウハウだといわれている。任天堂とコナミの合弁会社がそうであるように、今後は通信に関するノウハウやアイデアの有無が会社の将来に大きく影響するだろう。リクルート株の行方によっては、ゲーム業界の勢力図が大きく変化する可能性もはらんでいそうだ。まだ具体的な社名はあがっていないが、CSKグループや、角川連合以外にも株式取得に興味を示している会社があるようなので、任天堂が購入する可能性もあるかも? いずれにしても今後の成り行きが大いに注目されるぞ。

ちびちびリンクの大冒険

マンガ／三浦ゆうま

●はみだしNEWS● コナミは日本野球機構とプロ野球をゲーム化する際の肖像権独占使用契約に正式に合意。これに伴いコーエーなど4社は新たにコナミと二次使用権契約を結びプロ野球ゲームに参入する。

県/荻田雅貴 長野県/髙田充 静岡県/河合由利 神奈川県/塚本ひろ子 和歌山県/中川敦司 高知県/平地由美 兵庫県/久保美幸 滋賀県/阪東雄司 高知県/和田一哉 宮城県/塩井一浩 広島県/影山かおる 宮城県/田中康之 三重県/山下慎市 愛媛県/西井隆行 愛媛県/野中亮　おもちゃ券:京都府/井上剛 京都府/渡邉佳宏 東京都/谷内伸輔 神奈川県/斎藤賢司 岡山県/小泉裕志 東京都/浅木茂弥 岩手県/阿部栄一 埼玉県/藤縄孝将 北海道/池田静奈 千葉県/栗尾徳康 静岡県/増井麻人 富山県/小山真弘 鹿児島県/丸田雄介 群馬県/羽鳥尚子 兵庫県/深瀬弘一 神奈川県/戸矢将義 青森県/蔦川里美 福島県/鈴木稔 北海道/水野博貴 富山県/山口遼(敬称略)

会場となった幕張メッセ内の模様（8月27日）。土日は親子連れでもっと盛況だったぞ

SWR ゲームボーイソフトコーナーも大盛況！

N64だけでなく、GBも楽しみなソフトがタップリと出展されていた「スペースワールド」。中でもひときわ目を引いたのが『ポケモン金・銀』ブースだ。会場の4分の1ほどの広いスペースに、300台近くもの試遊機が用意されていたにもかかわらず、いつも行列が絶えないほどの人気の高さだったぞ。この『ポケモン』以外にも、期待作揃いだったゲームボーイソフトコーナーの模様を紹介しよう。

相変わらず大人気の『ポケモン』ブース。台数・スペースともに多くとっていたにもかかわらず、いつも1時間待ちの混雑

『ポケモン金・銀』延期のお知らせ。今度こそ発売されそうだ

パッケージも展示されていた

『ポケモン金・銀』以外のGBブースは、試遊機が2台ずつしか用意されていなかったため、なかなかゲームに触れられなかったのがちょっと残念

SWR やっぱり大人気の2タイトル！

ゲームボーイ　ドラゴンクエストI・II

隣のブースの音量が大きくて、音楽がなかなか聞き取れなかった

『ドラクエ』未経験の人は、『I』からのプレイがオススメだ

発売が間近に迫った『ドラクエI・II』は、100%完成バージョンが展示されていたぞ。GBは解像度が低いので、FC・SFC版に比べて画面が少し狭くなっている。ファミコン版を知らないはずの子供たちが、何度も並び直して、すごく楽しそうにプレイしていたのが印象的だった。『ドラクエ』の魅力である、音楽の素晴らしさもバッチリ再現されていて、オールドファンも大満足間違いなしだ。歴史的名作を心ゆくまで堪能しよう。

ゼルダの伝説　ふしぎな木の実～力の章～（仮）

開発度30％とは思えないほど出来ていた。他の2章も実に楽しみだ

カラー専用になり、画面が美しくなった。四季の要素もあるぞ

年末の大注目作である『ゼルダの伝説　ふしぎな木の実～力の章～（仮）』は、開発度約30%の状態で出展されていた。フィールド画面は、初代『ゼルダ』よりも『夢をみる島』に近い雰囲気で、剣を振っての草刈りもできるようだ。ゲームの進め方によって、他の2章に影響を与える「リンクシステム」も楽しみ。ちなみにインターネットの任天堂ホームページでは、ゲーム画面のムービーが見られるので、ぜひ、覗いてみよう。

SWR 発売が待ち遠しい期待作がズラリ勢揃い!

左のページで紹介したソフトの他にも、楽しみなソフトがどっさり出展されていたぞ。そのうち何本かをピックアップして紹介しよう。GBは登場から既に10年以上も経過したハードだけど、まだまだ現役として長く楽しめそうだ。

↑カプコンは『テトリスアドベンチャー』と『爆走戦記メタルウォーカー』の2タイトルを出展

↑N64版と同時に発売される『V-RALLY』。GBカラー専用だから処理が速く、快適に遊べるのだ

↑『ハムスター倶楽部』のブースも行列が絶えなかった。ハムスターの着ぐるみも時々会場内を歩いていたぞ

R-TYPE DX(仮)

↑音楽やグロテスクなキャラもバッチリ再現されている

業務用で大人気だったシューティングゲームが、ゲームボーイ用ソフトとして復活だ。『I』と『II』のほか、アレンジ版の『DX』も収録された、ボリュームタップリの内容。移植度もなかなか高いぞ。

クイックスアドベンチャー

↑任天堂からGB版が発売されたが、元々はタイトーのゲームだ

1981年に業務用ソフトとして登場した『クイックス』の新作だ。当時のものが再現された「オリジナルモード」と、宝箱を集めて大富豪になるのが目的の「トレジャーモード」などが楽しめるのだ。

筋肉番付GB〜挑戦者はキミだ!〜

↑「1人1競技のみ」という制限ができるほどの人気ぶりだったぞ

人気テレビ番組「筋肉番付」で行われている競技のうち、5競技が楽しめるゲームだ。番組で活躍中の、ケインコスギや大森晃(おさる)選手の他に、実況役として古舘伊知郎氏もゲーム内に登場する。

グランデュエル

↑『グランデュエル』はRPG風カードバトルゲーム。友達との対戦が盛り上がりそうだ

ゲームをプレイしてアンケートに答えると、ロムカセットとしては史上初の体験版ソフトがもらえるという、何とも太っ腹なブース。GBソフトコーナーの中でもトップクラスの人気だった。

SWR ゲームボーイソフトコーナー出展タイトル一覧

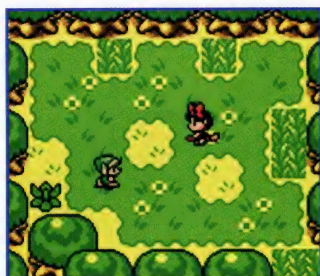
タイトル	メーカー	発売日	価格	開発度
きせかえ物語	パックインソフト	9月3日	3800円	100%
ぐるぐるガラクターズ	アトラス	9月10日	4300円	100%
ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II	エニックス	9月23日	4900円	100%
かわいいペットショップ物語	タイトー	9月23日	3980円	100%
V-RALLY CHANPIONSHIP EDITION	スパイク	9月30日	3980円	90%
スーパーロボット大戦リンクバトラー	バンプレスト	10月1日	4500円	100%
語楽王 TANGO!	J・ウイング	10月7日	3800円	100%
格闘料理伝説ビストロレシピ〜激闘フードンバトル編	バンプレスト	10月8日	3980円	100%
銃鋼戦記バレットバトラー	コナミ	10月21日	4500円	100%
夜光虫GB	アテナ	10月22日	3800円	100%
クイックスアドベンチャー	タイトー	10月22日	3980円	100%
Dejavu	ケムコ	10月下旬	3980円	100%
シルバニアファミリー〜おとぎの国のペンダント〜	エポック社	10月	3980円	100%
ハムスター倶楽部	ジョルダン	10月	3980円	100%
クラスター	スパイク	11月4日	3980円	90%
ポケットモンスター金・銀	任天堂	11月21日	各3800円	90%

タイトル	メーカー	発売日	価格	開発度
筋肉番付GB〜挑戦者はキミだ!〜	コナミ	11月25日	4500円	80%
ビートマニアGB2 ガッチャミックス	コナミ	11月25日	4300円	60%
グランデュエル	ボトムアップ	11月26日	4500円	95%
ジャックの大冒険〜大魔王の逆襲〜	イマジニア	11月	未定	90%
R-TYPE DX(仮)	エポック社	11月	3980円	95%
メロディキッズ(仮)	エポック社	11月	3980円	90%
ザ・グレイトバトルPOCKET	バンプレスト	12月3日	未定	100%
がんばれゴエモンGB(仮)	コナミ	12月16日	4500円	75%
ボンバーマンマックス-光の勇者-	ハドソン	12月17日	未定	60%
ボンバーマンマックス-闇の戦士-	ハドソン	12月17日	未定	60%
ゼルダの伝説 ふしぎな木の実〜力の章〜(仮)	任天堂	12月中旬	3800円	30%
コラムスGB 手塚治虫キャラクターズ	メディアファクトリー	秋	未定	90%
テトリスアドベンチャーすすめミッキーと仲間たち	カプコン	未定	未定	90%
爆走戦記メタルウォーカー	カプコン	未定	未定	40%
スピーディーゴンザレス	サン電子	未定	3980円	100%
ダフィーダック(仮)	サン電子	未定	3980円	100%

SFC&GB情報局

「GBカラー専用」ならではのソフトが増えてきて大いに楽しみだ!

期待の『ゼルダ』3部作!

期待の『ゼルダの伝説』最新作は、「力の章」「知恵の章」「勇気の章」の3部作で登場! まず初めに発売されるのが「力の章」だ。ちなみに3つの章のうち、どの章からでもゲームを始められるぞ。1つの章の結果が、他の2つの章に影響を与えるという「リンクシステム」が採用されているので、一度クリアしても何度も繰り返し楽しめそうだ。

◆見習い魔法使いの「メイプル」ちゃん。ゲームを進めていると、突然ゲーム画面に登場するらしいぞ。リンクシステムとの関連もあるとか。どんな仕掛けになっているのか楽しみだよね

ダンジョン内を冒険

初代『ゼルダ』が元になっているこのゲーム。初代同様、マップ上のあちこちにダンジョンへの入り口が用意されていて、ダンジョン内は、ひと部屋ずつ区切られているのだ。初代『ゼルダ』では、ダンジョンの奥深くにボスキャラが待ち受けていて、その奥にはトライフォースがあったけど、今回はどうなっているのだろうか。ダンジョン内には、お馴染みのものから新登場キャラまで、いろいろな敵キャラクターがひそんでいるぞ。

◆初代『ゼルダ』にも登場した、ウォールマスターだ。この敵に触れると、ダンジョンの最初の地点に戻されてしまうぞ

←部屋にいる全ての敵を倒したり、ちょっとした謎を解かないと開かない扉もあるのだ

→赤と青の双子のモンスターが待ち受けている。なかなか強そうな敵キャラだね

←双子だけあって、息のあった連携プレイで攻撃してくる。ブーメランをかいくぐり、剣で攻撃だ

ストーリー紹介

美しい自然に囲まれた、ハイラルの四季を司るゼルダ姫が、神秘の力を持つ「力のトライフォース」とともにガノンに連れ去られてしまった。そこへ勇者リンクが立ち上がり、ゼルダ姫を助けるために冒険の旅へと向かう。この動きを知ったガノンは、「力のトライフォース」を8つの破片にして各地に隠したうえ、四季を司る「四季ロッド」を異次元世界へ飛ばしてしまい、ハイラルの四季がメチャクチャに乱れることに。リンクは、精霊が宿る「ふしぎな木」や異次元世界の「ウーラ族」の協力を得ながら、「四季ロッド」を見つけだし、ゼルダ姫を助けるために、ハイラルと異次元世界を駆け巡る。

←ストーリーは初代『ゼルダ』が元になっているが、四季の要素やお助けキャラが新しく追加された

→初登場キャラである、カンガルーの「リッキー」が冒険を助けてくれるのだ。パンチ攻撃も可能

←ダンジョン内の各部屋が少し広くなり、固定画面ではなく、スクロールするようになっている

四季の要素が加えられた!

新アイテムである「四季ロッド」を手に入れれば、フィールド画面の季節を変化させられるのだ。新緑の季節から、冬の雪景色まで再現されているのは、GBカラー専用ならではだね。この「四季ロッド」を使って季節を変化させ、ハイラルに隠された謎を解き明かそう。

→新たな植物が芽吹いた新緑の季節だ。木に囲まれている宝箱が大いに気になるよね

←樹木や植物が枯れはじめて茶色になり、いかにも秋といった風景。行動範囲は変化無さそう

→植物がぐんぐん成長し、色鮮やかな緑になっている。画面右の方には行けなくなってしまった

←あたり一面の雪景色。木々の葉が枯れ落ちて、宝箱の方へと行けるようになったぞ

NINTENDO POWER 容量：8M（2ブロック）SRAM：16K（1ブロック）

SFC

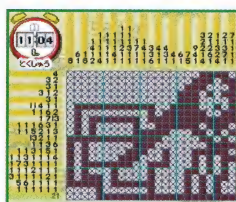
ピクロスNP Vol.4

ジャンル PUZ

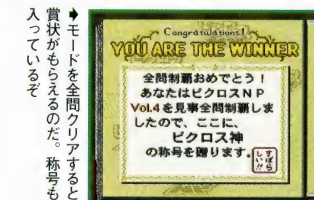
任天堂 10月1日より書き換え開始 価格：2000円

『スターフォックス』キャラが登場!

隔月で発売される『ピクロスNP』。早くもシリーズ4作目の登場だ。今回の「キャラクター」ジャンルは『スターフォックス』。問題をクリアすると、キャラのアニメーションが見られるぞ。もちろん今回も「特集」ジャンルがあり、連想されるキーワードをハガキに書いて応募すれば、抽選でGBカラー本体などが当たるチャンスが!

◆キャラクタージャンルは全12問。中にはマイナーキャラも登場するらしいぞ

◆特集ジャンル。各問題に共通するキーワードを連想して、プレゼントに応募しよう

◆クリアすると、絵が浮かび上がる。フォックス・マクラウドだ

Congratulations!
YOU ARE THE WINNER
全問制覇おめでとう！
あなたはピクロスNP
Vol.4を見事全問制覇しましたので、ここに、
ピクロス神
の称号を贈ります。

◆モードを全問クリアすると賞状がもらえるのだ。称号も入っているぞ

GB & GBカラー

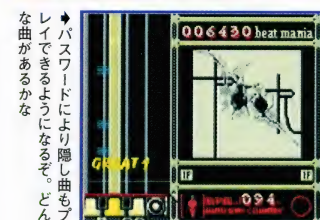
ビートマニアGB2 ガッチャミックス

ジャンル ETC

コナミ 11月25日発売予定 価格 4300円（予価）

今度は5コース、25曲でビーマニだ!!

人気のビートマニアGBの第2弾が早くも登場だ。今回はアニメソングやポップスなど、みんなが聴き慣れているジャンルから25曲がエントリー。右下のリスト以外にも「夜空のムコウ」や「フレンズ」なども収録されるとのこと。もちろん前作同様、通信対戦もできるので、友達とも遊べるぞ。

◆GBでも音質バツグン。ぜひヘッドフォンをつけてプレイしてみよう

◆パスワードにより隠し曲もプレイできるようになるぞ。どんな曲があるかな

こんな曲が収録されているぞ

●Jガールポップコース
夢見る少女じゃいられない
Automatic

●バンドコース
BELIEVE
RYDEEN

●アイドルコース
渚にまつわるエトセトラ
抱いてHOLD ON ME!
Catch You Catch Me

●アニソンコース
宇宙戦艦ヤマト
翔べ！ガンダム

●ゴッダミックスコース
Hunting For You
Miracle Moon

GBカラー専用

BOMBERMAN MAX 光の勇者 闇の戦士

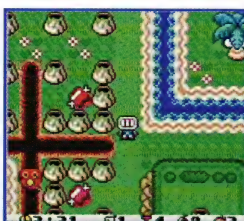
ジャンル ACT

ハドソン 12月発売予定 価格：未定

シリーズ初の2バージョン発売!

大人気『ボンバーマン』シリーズの最新作だ。今回は「光の勇者」「闇の戦士」の2バージョンが発売されるぞ。絶滅の危機にさらされた「キャラボン」たちを保護するために、ボンバーマンとマックスが、惑星群へと向かうのだ。保護したキャラボンに、エサを与えたりして育成すれば、バトルモードで対戦が楽しめちゃうぞ。詳細は、また改めて紹介しよう。

◆このステージクリア条件を満たせば、次のステージへ行ける

◆左はおなじみボンバーマン（光の勇者）で、右が初登場のボンバーマンMAX（闇の戦士）だ

◆ボンバーマンは炎の爆弾で敵キャラクターを攻撃するんだ。火力アップして攻撃範囲を広げよう

◆ボンバーマンMAXは、雷属性の「ライトニングボム」で攻撃する。爆弾に雷マークがあるぞ

GBカラー専用

ポケットGT

ジャンル RAC

エム・ティー・オー 10月中旬発売予定 価格：3980円

こだわりのレースゲーム

峠・サーキット・一般道・高速道路といった様々なコースが楽しめるレースゲームだ。ライバルとのバトルを進めていく「チャレンジモード」と、「タイムアタックモード」が用意されている。最新の人気車種も含めて32種類のマシンが登場し、チューニングパーツも14種類あるので、カーマニアも大満足の内容になっているぞ。

◆4タイプのコースが用意されている。ワインディング（峠）からサーキットまで盛りだくさん

◆ライバルとのバトルに勝つと、チューニングパーツなどが手に入る。これでマシン性能を上げよう

◆レースシーン。ブレーキを踏むとテールランプが光るなど、なかなか芸が細かいのだ

◆思わずニヤリとするようなマシンが全32車種用意されている。某人気オープンカーもあるぞ

GB & GBカラー

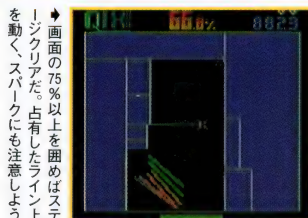
クイックスアドベンチャー

ジャンル ACT

タイトー　10月22日発売予定　価格：3980円

懐かしの『クイックス』が帰ってきた!

1981年に業務用として発売された『クイックス』がGBに帰ってきた! ウネウネと動くクイックスを避けながら、画面を75%以上占有するとステージクリアというシステム。当時の雰囲気が再現された「オリジナル」モードと、宝物を集めて大富豪になるのが目的の「トレジャー」モードがある。宝物を賭けた通信対戦も楽しめるぞ。

◆左下の線状のキャラがクイックス。自分の引いているラインがクイックスに触れるとミスに

◆画面の75%以上を囲めばステージクリアだ。占有したライン上を動く、スパークにも注意しよう

◆「トレジャー」モードは全10ラウンド40ステージが用意されている。宝物を全部集めてみようぜ

◆モンスターを囲んだ後、宝箱を囲めば宝物を獲得。集めた宝物は「宝物庫」に表示されるのだ

お菓子作りにチャレンジ!

女性に大人気『アンジェリーク』のバラエティゲームが登場するぞ。可愛くて美味しいお菓子作り対決「ローズ・コンテスト」での優勝を目指して、3人のライバルたちとともに、お菓子作りにチャレンジだ。ゲームはスゴロク風のシステムで、9人の美少年の力を借りてマップを回り、集めたレシピや材料カードでお菓子を作ろう。作ったお菓子はお店に出品され、ここで人気上位2名がローズコンテストに進めるんだ。このコンテストでは、今までに作ったお菓子と飲み物を組み合わせて、審査員の評価が高かった方が優勝となるのだ。

◆スゴロクとカードの組み合わせでゲームが進むのだ。簡単なゲームシステムだから遊びやすい

◆美少年とは、『アンジェリーク』本編でいう守護聖のこと。ラブラブなイベントもあるぞ

◆集めた材料カードを組み合わせて、美味しいお菓子を作ってみよう。これはイチゴのケーキかな

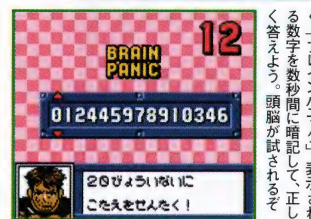
人気テレビ番組がGB上に再現!

おなじみのテレビ番組「筋肉番付」に登場する人気5競技がGBで楽しめる! シンプルな操作で気軽に遊べ、通信機能を使って友達と記録を交換できるのだ。今回は5競技のゲーム画面を紹介しよう。

◆「モンスターボックス」。そびえ立つ跳び箱を越えろ! 助走のスピードが飛ぶための秘訣だ

◆「キックターゲット」。ボールを蹴って、サッカーゴールにある1～9までのパネルに当てよう

◆「ブレインパニック」。表示される数字を数秒間に暗記して、正しく答えよう。頭脳が試されるぞ

◆「ストラックアウト」。ホームベース上にある1～9までのターゲットにボールを投げて当てよう

◆「SASUKE」。数多くの障害物を乗り越えて、制限時間内にゴールを目指すんだ!

GB & GBカラー

コラムスGB～手塚治虫キャラクターズ～

ジャンル PUZ

メディアファクトリー　11月発売予定　価格：各3800円（予価）

手塚キャラ勢揃いの『コラムス』!

手塚治虫キャラクター12人が出演する『コラムス』だ。上から落ちてくる宝石を、タテ・ヨコ・ナナメに3つ以上並べて消すという、簡単なルールながら奥の深いゲーム。このゲームには、ステージに用意された宝石を順番に落として、画面上にある宝石を全て消せばクリアという、「パズルモード」も用意されているぞ。これは楽しみだ!

◆12人の手塚キャラの中から、プレイヤーキャラを選ぼう。『三つ目がとおる』の写楽保介もいるぞ

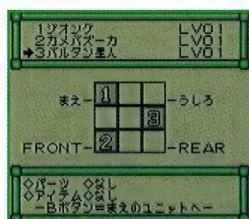
◆「パズル」モード。画面の宝石を全部消そう。連鎖をうまく利用するのがクリアのコツだぞ

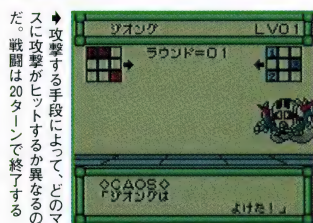
◆ベーシックな「オリジナル」モード。この他にも通信対戦モードも用意されているぞ

◆全部消せばクリアだ。「パズル」モードは全部で48ステージある。徐々に難易度が上がるぞ

 ※『コラムスGB～手塚治虫キャラクターズ～』の画面は全て開発中のものです

ヒーロー総出演のカードバトル！

仮面ライダー・ガンダム・ウルトラマンなどの、コンパチヒーローが格納されているカードでバトルを楽しむゲーム。数々のライバルたちとカードバトルを繰り広げ、「ランキング大会」で1位になることを目指すんだ。スタート時のカードは弱いので、「街大会」やイベントに参加してカードのレベルを上げてから、ランキング大会に出場し、自分のランクを上げていこう。また、カートリッジには時計が内蔵されていて、曜日や時間限定のイベントや、長時間ゲームをしないと自分のランキングが下がる、といった仕掛けもあるのだ。

◆最大6枚の手持ちカードの中から3枚を選択し、マス目にカードを配置して陣形を決めるんだ

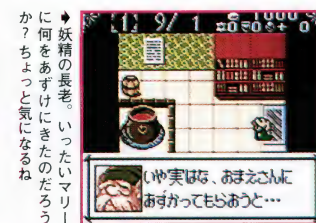
◆カードは全150種類あり、「ウルトラマン系」「怪獣系」など6つの系統に分かれている

◆攻撃する手段によって、どのマスに攻撃がヒットするか異なるのだ。戦闘は20ターンで終了する

新着キャラクター画像紹介！

4ヶ月ぶりに登場の『マリー（エリー）のアトリエ』。今回は『マリー』の画面を中心に、サブキャラたちを紹介しよう。主人公のまわりには、一緒に冒険に出てくれる冒険者や、仕事を回してくれる酒場のおやじさん、そしてもちろん妖精さんなど、いろんな人がいるんだ。

◆マリーの親友のシア。体が弱いけど、マリーと一緒に冒険に出てくれるぞ

◆アカデミーのイングリド先生。問題児のマリーに最後のチャンスとしてお店を任せた

◆冒険者のミュウちゃん。南の国出身。ちなみに幻でもなんでもない（なんじゃそりゃ）

◆妖精の長老。いったいマリーに何をあずけにきたのだろうか？ちょっと気になるね

大洪水パニックゲーム！

陸地を囲って水を溜め、ファイアで蒸発させる『ウエットリス』。陸地がN64版より少し狭く、1匹出すごとに得点が倍になるアヒルちゃんが出しにくい。でも全体的にN64版よりもカンタンで、ゲームオーバーになりにくくなっているぞ。モノクロGBだとアップとダウンの区別がつきにくいので、GBカラーでのプレイがオススメだ。

◆陸地を盛り上げるブロック「アップ」。すきまなく重ねるのはなかなか難しいぞ

◆陸地に穴を開ける「ボム」。レイクに落とすと水が下にこぼれるので、画面の端の方に落とそう

◆アップ2つ分の高さがあるレイクに水をタップリと入れれば、点が倍になるアヒルちゃんが出現

◆水を蒸発させる「ファイア」。水がタップリ溜まったレイクに落とせば、点数が大きく増えるぞ

ユニークなキャラやアイテムが盛りだくさん！

RPGとしての面白さだけでなく、登場キャラやアイテムがユニークなのも魅力のひとつ。アイテムを手に入れると自動的にデジカメで撮影され、アイテムのデータが見られるようになる。ここに書かれたコメントが実に面白く、アイテムを入手するとすぐにチェックしてしまうほどだ。今月はみどりヶ丘に登場する住人も紹介するぞ。

◆アイテム自体もユニークだけど、説明文が面白い。一見変なアイテムでも便利なものばかりだ

◆発明家。変人扱いされるが実は天才

◆ゴツくてうるさくて勘違いばかり

◆可愛い女の子。みんなの憧れの的だ

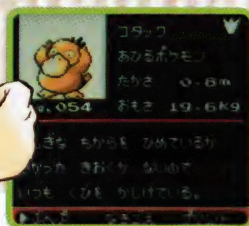
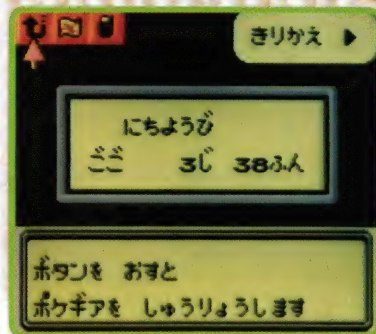
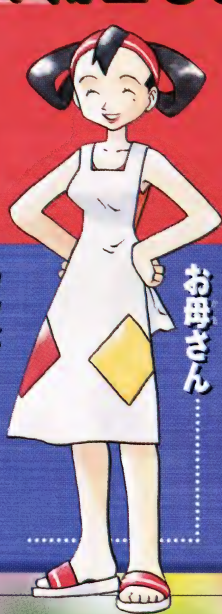
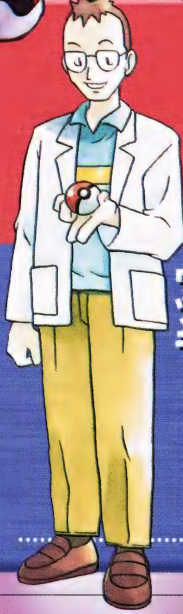
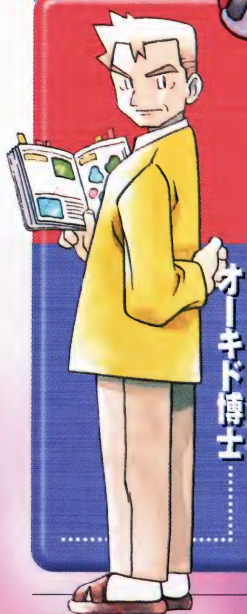
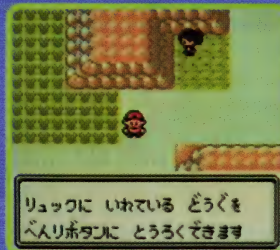
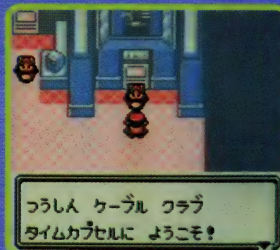
◆金にものをいわせてマンガを買い占める

◆ウソばかりついているので信用されない

◆怖い話を子供たちにして喜ぶ変な人だ

◆ドイツ人。日本の相撲に憧れて来日。チャンコが嫌いで困っているとか

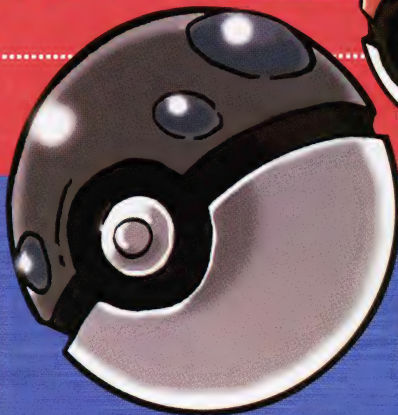
◆釣りバカで川が大好き

ポケットモンスター金
POCKET MONSTERS
ポケットモンスター銀
POCKET MONSTERS
タイトル ポケットモンスター金,銀
発売元 任天堂
発売日 11月21日
価格 3800円
ジャンル RPG
プレイ人数 1人用
備考 通信ケーブル対応
時計機能内蔵
ヌオー
祝!!ついに発売日大・大・大決定!!
スペースワールドで遊んだ人!!楽しかったでしょ!!
いや～長かった、ついに発売日大決定です!! 11月21日の日曜日。スペースワールドで遊んだみんなも、その楽しさを広めておいてね。
ポケモンずかんも新しくなるんだって
きりかえ
にちようび
ごご 3じ 38ふん
ボタンを おすと
ポケギアを しゅうりょうします
ポケギアの使い道はとってもおもしろそうだ。詳しくは次号からね
オーキド博士ももちろん登場するぞ!!
オーキド博士
ウツギ
お母さん
はい
いいえ
いあいぎりで きりますか?
前回で使った技「いあいぎり」も使いそうだ
みなもは しずかに ゆれている
……なみのりを つかいますか?
「なみのり」を使って進む場所もありそうだね
リュックに いれている どうぐを
べんりボタンに とうろくできます
今回はリュックの使い方もおもしろいんだ
つうしん ケーブル クラブ
タイムカプセルに ようこそ!
もちろん通信対戦もできるから、友達と遊ぼう

新しい冒険は新しい街から!!

なんとモンスターボールも新しくなる!?

そして見てみて!! 右が今回の『金・銀』で初登場の新型モンスターボールだ。この新しいモンスターボールも、今までのモンスターボール同様、それぞれ特徴があるんだって。もちろん、今までのモンスターボールも登場するぞ。どんなポケモンをゲットできるかな。

●新モンスターボール
前回紹介した、ガンテツという職人が作ったと言われる新型モンスターボールがこれだ。

オドシシ

これが最初に選ぶ3体のポケモンたちだ!!

どんなタイプがいるのかな?

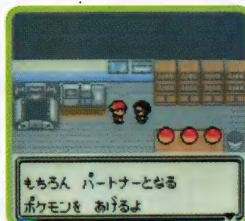
今回最初に連れていくポケモンは、この3体から選ぶことになりそうだ。それぞれタイプが違うから、君好みのポケモンを連れていこうね。

冒険の最初はここ、ワカバタウンから

とにかくほんとにあと少し!!楽しみはもー少し後にとっておこう!!

スペースワールドでは、とにかく長蛇の列で、遊んだ人みんなが笑顔だった『ポケモン金・銀』。いよいよ発売までのカウントダウンが開始されるぞ、絶対遊び逃しのないようにしようぜ。

新しい冒険が始まっていくぞ

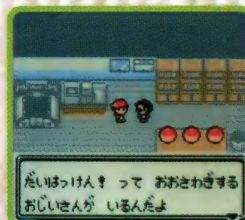
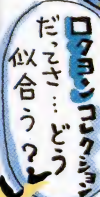
どんな登場人物がいるかな

人の話はよく聞いてね

どのポケモンを連れていく?

ポケモンバトル開始かな

ポケモンじいさんって誰?

タウンマップは必需品

どんな物語になるのかな

図鑑もこんな感じに

先月のスペースワールドはホントに盛況でした。任天堂が出展しないゲームショウだとちょっとさびしい気持ちになるけど、64ファンが集うスペースワールドの活気は、仕事の励みになるなぁ。我が親衛隊員らしき人も何人かみかけたので、隊員どうしの交流もできたのかもしれないね。

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

◆エポナに乗ってるいさましいリンク。今にも弓で射られそうな感じがするイラストだよね。躍動感と迫力があります

【栃木県／夢の助さん】

NINTENDO SPACE WORLD '99

SARIA ~THE LEGEND OF ZELDA~

◆スペースワールド記念のサリアイラスト。でも、今回のスペースワールド出展は『外伝』だったから、サリアは出てこないのかな？

【東京都／ミレーさん】

◆スペースワールドの「スマブラ」大会で、あらためてこのソフトの人気を確認しました。いやはや、ホントにすごかった…

【宮城県／草刈一郎さん】

◆『マリオゴルフ64』からヨッシーのナイスショットシーン。本格派だけどお気軽な…、ってのがいいよね

【千葉県／山田あこさん】

◆『オウガ64』のドールマスター（エンチャンターかも）。誕生日イベントで手に入るガラントくんを持ってるぞ

【宮城県／青賀さん】

◆色鉛筆で描いてくれたピカチュウのイラスト。優しい秋の日差しが上手く表現されてます。さすがだね

【奈良県／山村彩世理さん】

◆満点の星空に、リンクとエポナを探すゼルダ姫。もしかしたらこんな星座を発見できるかもしれないね

【埼玉県／松本郁子さん】

◆『ドラクエ』イラストが得意な藤原さんが一番好きなのは「II」。イラストの犬はムーンブルクの女王だ

【大阪府／藤原克人さん】

◆『バイオ2』のレオンとエイダ。隠しコスチュームの種類がPS版と違ったらいいなだって。実現するかもね

【大阪府／姫松さん】

◆推定15歳の大人リンクだけど、イラストではもう少し年齢高そうだね。もしかして、リンクとその子供？

【埼玉県／にわとり好きさん】

◆イベントで子供リンクのコスプレをしたとか。子供リンクか…どんな感じなのかなぁ

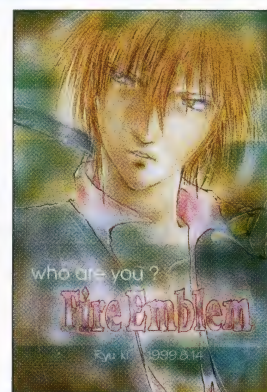
【兵庫県／鷹沢あるなさん】

今月のお題『ファイアーエムブレム(第2回)』

←オールスターイラスト。オールスターっていうと「スマブラ」…「スマッシュエムブレム」!?

【北海道／ゲッチュ若松さん】

↑『トラキア』のナンナ。彼女はやっぱりリーフとくっつくのかなぁだって。それは…、ひ・み・つ

【愛知県／蒼月ひかるさん】

←『トラキア』出たぞ記念のイラスト。きっといまごろはやりまくってるんだろうね。っていうか、もうクリアしちゃったかな

【岡山県／弥生三月さん】

◎次回のお題は『秋深し。となりは何を…』。次々回のお題は『出会いと別れ』。

←ソード系の戦士。そして憂いを秘めていて無口。さらに強い。どことなくナバールに似てるよね

【大阪府／NO.Qさん】

←大好きな2人を描いてくれました。そんなイラストはアゼルとレックスだよ

【大阪府／柳・希さん】

←「FE」のテレカ全員サービスにつられてドリームを購入してくれたそうです。そして投稿第1弾!

【愛知県／あづみ じゅんさん】

←いわずと知れた「トラキア」の主人公リーフ。この人にはホントがんばって欲しいです…。いろいろとね

【茨城県／上枝逸美さん】

←「今回の目玉商品ですか、この人は?」だって。たしかに女の子に好まれるツボを押さえてます

【秋田県／ユヘコさん】

←ドラゴン娘のチキ。強いキャラって、ついつい頼り過ぎて、死んじゃったりするよね。即リセット

【群馬県／結賀かりなさん】

←10月号でボツるという夢を見たら、正夢になっちゃったって。トホホ。今度は採用の夢を見たかな?

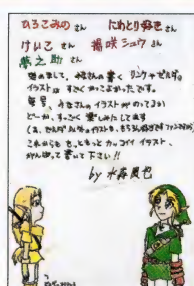
【千葉県／高坂裕子さん】

←新作の中心的な役割の人々、レンスター家のイラストが多いけど、闇の皇子ユリウスです

【秋田県／高峰るいかさん】

イラストファンレター

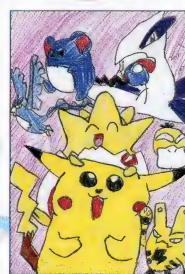
↑今月は、ファンレター得票数ナンバー1のまなななさん

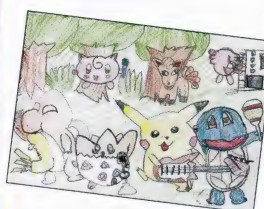
【鹿児島県／こきりさん】

↑投稿のイラストも好きだけど、リンクも好きなんだね

【静岡県／水森風也さん】

↑ホントに丸男さんのセンスっていいよね。今回はマジメだぞ

【埼玉県／ぺかちゅうさん】

イラスト10歳未満

↑新幹線でスペースワールドに行ったんだって

【奈良県／岡森美咲さん (7)】

↑みんなで演奏をしているイラストだね。ボーカルはやっぱしプリン。でも寝ちゃわないかな?

【大阪府／キノピオさん (9)】

↑『マザー2』のネス。最近は『スマブラ』のって感じかも

【青森県／ゆうちゃんさん (4)】

イラストの高層雑居ビル

↑ファンレターのリクエストに応えて描いてくれた『ドラキュラ黙示録』のキャリーです【愛知県／サルムント雁さん】

↑『エヴァ』ブームが終わったかなってころに出た64版。でも相変わらず人気があるってことがわかりました【長野県／青木霊さん】

↑リンクって割と不器用そうだよね。でも、もしもジェームスボンドみたいな器用なやつだったらどうしよう【静岡県／きりんさん】

↑最近のヤワなアドベンチャーにはひと味違うハードさが気に入ったんだって【福岡県／あおがえるさん】

↑ピーチ姫って何歳かなぁ。イラストぐらいの歳だったらいいなぁ【福岡県／きりしま成子さん】

↑就職活動中に遊びたいゲームが発売されるので困ってるとか。おれも仕事中にやりたいゲームが…【山梨県／如月恵さん】

↑『スマブラ』っと思ったらゼルダ姫がいました。きっとリンクステージのお城に隠れてるんだね【和歌山県／小坂まり子さん】

↑オカリナってしっかり穴を押さえるのが大変なんだよね。子供だと上手く吹くのが難しいかもね【神奈川県／泉とうげさん】

↑『オウガ64』をクリアしたものの、バッドエンディングだったって。今度は上手く行くかな【静岡県／柏木東さん】

↑なんと今回の合作は14人！だれが描いているのかは、階級特進者をよーく見ると…【福岡県／ドリーム戦隊薔薇野郎さん】

↑GBの『三国志』。個人的には夏侯惇が好きです。あのやせ我慢がなんとも…【東京都／らいちゅさん】

↑カービィだけで『スマブラ』対戦ができそう。でもコピーする元がないとだめか…【北海道／魔玉星花さん】

↑『マザー2』でとつぜん、ものすごい引いたカメラアングルのステージってあるよね【長野県／からさん】

↑実はこの2人はできていた！なんちって。そんなわけはないです【滋賀県／イさん】

↑『バンガイオー』のまみちゃん。どことなくマリナに似てるけど…。当たり前か【大阪府／夢現さん】

↑ついに決定した『ポケモン金銀』の発売日。コジローとか出たらいいのに【東京都／きさらぎ浅葱さん】

↑ちょっと疲れたのでひと休み。でもそれも『外伝』までの間だけだね【和歌山県／清谷かえでさん】

↑ついに64版『ぷよよ〜ん』が出ます。ばくだんぷよが楽しそうだぞ【埼玉県／ブルーぷよさん】

↑カラースプレーを使って一生懸命描いてくれた初投稿作品です【千葉県／さかい野枝実さん】

↑爆弾を置くと、逃げすぎってくらい逃げちゃうんだって。俺は逃げなさすぎで…【和歌山県／七草潤さん】

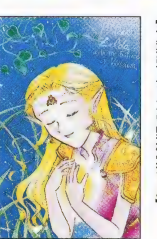
↑ミニスカートはいいよね。ロングスカートじゃだめ〜ってナニ言ってんだか【京都府／藤村ミカさん】

↑『星のカービィ』のイラスト。64版も早く遊べるといいね【岐阜県／かかしさん】

↑平和の象徴ハトをカゴから逃がす、『オウガ64』のマグナスとユミルのイラスト【宮城県／爽樹さん】

↑『カスタムロボ』のキャラが気に入ったとか。マンガは読んだかな【東京都／加子コーゲンさん】

↑何と今月はギャグじゃないです。イラストは『エフゼロ』のガゼルだね【千葉県／丸男さん】

↑イマクニ？ってなんか変な人だよね。でもどうも気になっちゃう!?【東京都／くるみ姫さん】

↑NP書き換えの新作『はじまりの森』。俺はやってないんだけど、面白い？【埼玉県／むむむさん】

↑映画館へ3度も足を運んだとか。その気持ちわかります【埼玉県／ぶるさん】

↑リンクのオカリナに合わせて、マロンが歌い、サリアが踊る…【北海道／べちょんさん】

↑ペラペラになったけど、面白さはそのまま。早く遊びたい〜【埼玉県／まるきのこさん】

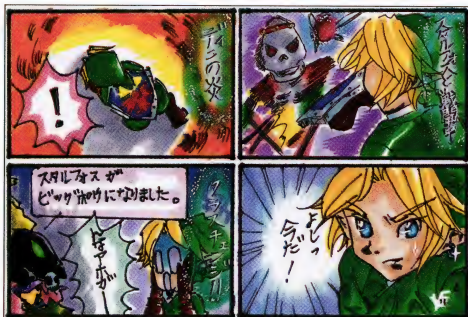
↑『ドンキー』みたいにアニメ化して欲しいって。アメコミ化はするかもね【静岡県／k@zuさん】

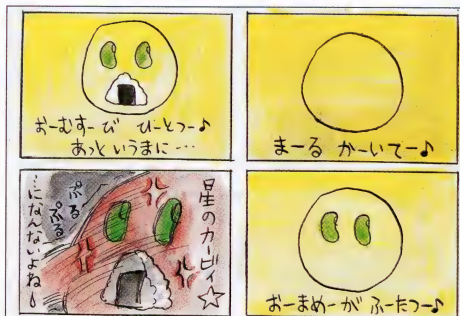
↑もう既に秋。早いです。本が発売されたころにやっと夏休み…【東京都／フォレスト・クィーン・サリアさん】

↑大暴れするゴリラの元祖は『キングコング』。そしてそのマネをするドンキー【京都府／ていえぬさん】

↑『オウガ64』のソーサレス。魔法を行使してるシーンなのかな【千葉県／更科流水さん】

4コマの長屋

【神奈川県/サスケさん】

↑説明しよう。『オウガ』のスケルトンが、魔法を受けるとゴーストになるっていうのを、ゼルダ風にアレンジしたネタです。わかるかな?

【岐阜県/横亜らい佳改め猫代子さん】

↑10月号のランキング「印象に残ったゲームCM」を見て、こんなのがあったなぁと思い出して描いてくれたんだって。でも元ネタが思い出せない…

【東京都/K-クロネコさん】

↑この作品は作者の実体験にもとづいてます。K-クロネコさんは、家で飼っているインコにやられ、駅でハトにもやられたそうです。かなりヒサン。まさにウンがついてます(古&爆死)

【大阪府/クィーン・アミダクジさん】

↑ボツをくらいまくってついにキレてしまった…。でも実際はこんな風にボツを出したりはしないぞ。一枚一枚じっくり選んで、泣く泣く採用作選んでるのだ。みんなが一生懸命描いてくれたイラストだからね

キレてるかたたち

【神奈川県/パワプロ君ゲットだぜさん】

↑ちょっとムリ。世界征服するには鼻毛は無用。きちんと処理すれば征服できるでしょう

【鳥取県/鳥取市の古綱さん】

↑ハーイ。さすが南国風。とってもオープンな印象です。巨人のワキゲは剛毛だ!

【新潟県/2Pさん】

↑日本で最も多く生息するホタルだね。キミの近所にはいるかな。なんちてなんちて。いねーよ

【愛知県/三太丸太さん】

↑恥ずかしがってアフロヘアーを隠しているナイーブなファルコンさん(当時36)。「アタシ恥ずかしがり屋なの」

今月の階級特進者

士官学校卒業検定中
福岡県/くらざわかずるさん

士官学校卒業検定開始
北海道/ぺちょんさん

士官学校4年
奈良県/山村彩世理さん
大阪府/NO.Qさん
埼玉県/Dr.Ryoさん

士官学校入学候補
大阪府/藤原克人さん
福岡県/きりしま成子さん

特務曹長昇格候補
東京都/宝山りふぁさん

曹長昇格候補
埼玉県/松本郁子さん
愛知県/蒼月ひかるさん
愛知県/サルムント雁さん
東京都/きさらぎ浅葱さん

軍曹昇格
千葉県/山田あこさん
岡山県/弥生三月さん
千葉県/丸男さん

軍曹昇格候補
埼玉県/にわとり好きさん
長野県/からさん

伍長昇格
岐阜県/かかしさん
神奈川県/リュウジロウさん

上等兵昇格
埼玉県/むむむさん
宮城県/青賀さん
愛知県/めっきーさん
大阪府/どせい男さん

上等兵昇格候補
東京都/らいちゅさん
静岡県/k@zuさん
秋田県/高峰るいかさん
大阪府/夢現さん

1等兵昇格
静岡県/きりんさん
宮城県/爽樹さん
岐阜県/横亜らい佳改め猫代子さん
東京都/くぼた牧の介さん

1等兵昇格候補
栃木県/夢の助さん
東京都/ミレーさん
兵庫県/鷹沢あるなさん
大阪府/柳・希さん
福岡県/あおがえるさん

2等兵昇格候補
群馬県/結賀かりなさん
大阪府/姫松さん
京都府/ていえぬさん
神奈川県/小夏みなみさん

正隊員昇格(正隊員証授与)
静岡県/柏木東さん
山梨県/如月恵さん
千葉県/更科流水さん
東京都/K-クロネコさん
鳥取県/鳥取市の古綱さん
神奈川県/野々木あいらさん
佐賀県/にんてん道さん

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」(横:縦=1:3又はハガキサイズ)を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント!各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

『パーストト2』『エムブレムトラキア』『SW(スター・ウォーズ)ローグ中隊(ちゅうたい)』『オウガ64』など

N64

大夢

パーフェクトストライカー2

福島県／白虎さん

超使(ちょうつか)える、激笑(げきわら)える、おなじみドリテク4連発(れんぱつ)！

インターナショナルマッチ

タイトル画面(がめん)で、「Cの左・左・右・右・上・下・上・下・B・A・Z+スタート」と押(お)す。成功(せいこう)すると「サポーター狂喜乱舞(きょうきらんぶ)！」という声(こえ)が聞(き)こえて、プレシーズンマッチにインターナショナルマッチが追加(ついか)される。

↑普通ならJリーグモードで優勝し、続くスペシャルゲームでも優勝しなければこのモードは登場しない

↑プレシーズンマッチを選択すると、3番目にインターナショナルマッチが登場する

↑日本代表チームを含め、世界の強豪8ヶ国が選択可能。世界レベルのサッカーが楽しめる

中田選手(なかたせんしゅ)が選手作成(せんしゅさくせい)に！

メインメニューのオプションから選手作成(せんしゅさくせい)のはじめからを選(えら)ぶ。その画面(がめん)で、下(した)のように入力(にゅうりょく)すると、トータル90を越(こ)える"中田(なかた)"選手(せんしゅ)が作(つく)れるぞ。

作成内容(さくせいないよう)

ポジション---MF
名前---中田
音声入力--背番号でコール
顔---3P上段左から32番目
体型---身長：175cm／体重：72kg／靴のタイプ：3
利き足---右利き

↑顔セレクトはこの顔。サッカーファンならすぐに分かる顔でしょ

↑パス能力がほぼ最高値！う〜ん、まさに特徴をよくとらえてます

デカ頭(あたま)モード

タイトル画面(がめん)で「下・下・上・上・右・左・右・左・B・A・Z+スタート」と入力(にゅうりょく)する。成功(せいこう)すると「ヘッドだ！」と声(こえ)がして、デカ頭(あたま)になるぞ。

↑単純に楽しめるモード。頭がでかいと競技場が狭く感じるぞ

自分(じぶん)からダイビング

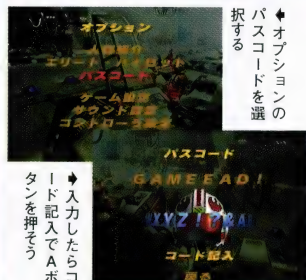
自分(じぶん)がボールを持(も)っているときに、敵(てき)のチャージやスライディングを受(う)けたら「C全部(ぜんぶ)を同時押(どうじお)し」しよう。すると自分(じぶん)から進(すす)んでコケるぞ。

↑上手く行けばファールをもらえるけど、失敗するとイエローが…

N64 中夢

スター・ウォーズ　出撃！ローグ中隊

編集部／ドリテク隊さん

「惑星ホス」「デススター」を含む全ステージ選択

←オプションのパスコードを選択する
→入力したらコード記入でAボタンを押そう

オプションの「パスコード」を選択し、右の表にあるコードを入力しよう。成功するとR2D2の声が聞こえて、それぞれのモードが楽しめるぞ。

モード	パスコード	内容
ボーナスステージ出現	FUJIYAMA	ボーナスを含めた全ステージが選択可能に。
16ステージ選択可能	GAMEEAD!	ボーナス以外の全16ステージが選択可能に。
コンティニュー無限	CNOLIMIT	AT-STを操作するミニゲームが遊べる。
パワーアップモード	ADVSUBW	武装とシールドがパワーアップ。

STAR WARS : ROUGUE SQUADRON

ボーナスステージ出現

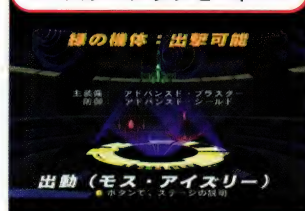
↑全ステージでゴールドメダルを取らないと出現しない「惑星ホス」も遊べてしまうのだ

16ステージ選択可能

↑始めたその日に最終面攻略可能。ってそりゃムチャでんがな！マジで激ムズです

コンティニュー無限

↑フォースを信じてない人は、デススターもコンティニュー無限で攻略しよう

パワーアップモード

↑アドバンスドってのがパワーアップしてる証拠。これならフォースがなくてもOK?

SFC 中夢

ファイアーエムブレム トラキア776

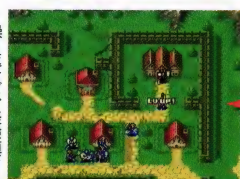
北海道／大石巨樹さん

エンドレスレベルアップ

最初のマップで、まずボスのワイズマンを残して全ての敵を倒す。そして、壊れた間接攻撃武器でワイズマンを攻撃しよう。ダメージを与えることはできないが、経験値が入ってくる。繰り返せば、半永久的にレベルを上げることができる。位置を動かず、間接攻撃をしてこない敵がいるマップなら、どのステージでも応用できるぞ。その時に、目標の敵以外は、早めに倒しておいたほうが安全だ。

→間接攻撃できるキャラで動かないボスを攻撃

←武器は必ず壊れた間接攻撃武器を選択すること

→繰り返せば、経験値だけかせぐことができる

←いくら攻撃しても敵も味方もダメージはない

N64 中夢

オウガバトル64

静岡県／K.Yさん

エルムペドラは道場でどうじょ〜

神聖と暗黒のペドラの入手法は60ページを読んでもらうとして、それ以外のペドラの入手場所を教えよう！イタカ山域、ギュールズ丘陵、地境マイリージャのトレーニングで、初めてその場所でトレーニングをしてから5の倍数回目に、見慣れない道場主が登場する。それを、主人公のユニットで倒すと主人公が持っているペドラ以外のものがもらえるぞ。でも敵のドラゴンが強いこと…。

→各地域で5の倍数回目に目的の道場主が現れる

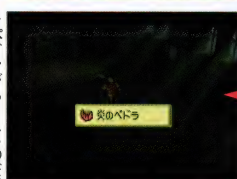
←ドラゴンとドラグーン又はドラゴンマスターだ

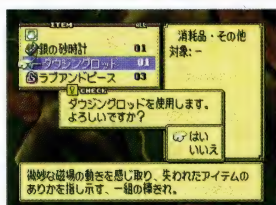
→ペドラがもらえるのだ。でもドラゴンは強いぞ

←勝利すると道場主に認められ、その証として…

はみテクの殿堂

先月号で紹介した「出撃！ローグ中隊」のインターセプターモードは、ハンソロモードのパスコードを入力した後、マシンセレクト画面でファルコンの裏側にあるインターセプターを選択すると使用できるぞ

誌面公開できない情報なので、残念ながら詳しくは教えられないけど、「オウガ64」誕生日イベントは99歳までプレゼントをもらえるぞ。調べてくれた千葉県の64MASTERさん、どうもありがとう！

N64 いねむり オウガバトル64 静岡県／オウガさん
ダウジングロッドの節約方法

フィールドマップに入る前に、あらかじめデータをセーブする。フィールドマップに入ったらダウジングロッドを使い、埋もれた財宝の在処を確認したらリセット。再開してその場所に取りに行けば、消費せずにすむ。

⬆数少ないダウジングロッドをなくさずにすむけど…。う～ん、せこい！

N64 いねむり スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊 徳島県／R3さん
元気に働くR2D2を発見

ゲームをはじめて、機体のセレクト画面に行こう。すると、機体の整備員がうろうろしているけど、その中にときどきR2D2もいるんだ。ちっこいのが歩いているので注意して探してみよう。もう知ってるかな？

⬆はじめてのプレイでいきなり見つけた人も多いかも。でもかわいいよね

N64 いねむり マリオゴルフ64 神奈川県／斎藤勇貴さん
パットで木をすり抜ける

打ったボールが木の手前に落ちてしまったとき、クラブをパターに持ち変え、木に向かって打ってみよう。すると、アイアンなどでは抜けることができないのに、なぜかすり抜けてしまうんだ。どうして？

⬆なぜかパターだとすり抜けちゃう。知ってるといつかは役に立つ!?

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザース 千葉県／吉崎直幸さん
キャンセル投げができる4人

マリオ・ルイージ・ピカチュウ・ネスにだけできるキャンセル技を紹介。まずAでパンチを出し、そのモーションが終わらないうちにZ+Aを押してみよう。すると、パンチモーションからそのまま投げに移るぞ！

⬆簡単にだせる割にスキが無い。この技以外にキャンセル技は発見されてないぞ

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザース 北海道／ニセテンドーさん
ミュージックモード

セクターZに登場するアーウィン。突然攻撃してくるからやっかいなヤツだけど、ネスだけはうれしい場合があるのだ。アーウィンが攻撃してきたら、すかさずネスのサイマグネット！なんとレーザーを吸収できるんだ。

⬆攻撃力のあるビームなので、回復量も半端じゃない。これで逆転もできる!?

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザース 島根県／東田浩幸さん
シルフカンパニーに侵入しちゃう

カービィかプリンで、マヤブキシティのポケモンが飛び出す扉の上に行く。扉が開いたら左上にジャンプし、地面につかないように空中ジャンプをしながら扉に向かうと…、なんと中に入れちゃうのだ！

⬆入ったとたんポケモンにたたき出されちゃうけど。恐るべしシルフカンパニー

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK
Fax 03-3230-0675
（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶ファイアーモムブラム トラック野郎776
❷外伝がプレイできる！
第3章で海老名パーキングにとらわれた子供達を全員助けよう。次に、フェンを愛車の流星号からおろし、ノンノから大好きなモンブランを3つもらって食べてみよう。すると、外伝ストーリー「熱い男のトラック改造編」が遊べるのだ！
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
炎 紋章（22） P.N.暗黒竜
電話 03-1111-2222

祝!当コーナーリニューアル&スペースワールド情報満載!

12月1日に64DDの配信サービスが開始するので、今月から64DD作品は、このカタログ内でも場所を分けた形で掲載することにしました。で、デザインもかっこよくバージョンアップしてみました。ご意見お待ちしておりますよ。

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC	その他
PUZ	パズル	N64+GB	ゲームボーイパック対応

MOTHER3 豚王の最期
RPG

任天堂 ｜ 2000年5月

双子と父親と愛犬1匹の大冒険は来年夏に遊べるようになりそうだ。スペースワールド'99では、いくつかのステージを体験できたのだが、どこをとってもBGMと効果音は秀逸。またその音を活かした戦闘シーンも盛り上がりそうだ。

スーパーマリオRPG2(仮)
RPG

任天堂 ｜ 2000年1月

ペラペラマンガ調の画面が何とも言えないいい味を出している本作品。戦闘ではアイテムが映写機から映し出されるなど、演出もとっても凝っているぞ。

マリオをはじめとしてピーチ姫やクッパの出演も決定。年明け発売が楽しみだ。

ロボットポンコッツ64 ～七つの海のカラメル～
RPG ｜ N64+GB

ハドソン ｜ 99年12月予定

全国n万人（nは任意の整数）のロボポンファンのみなさん！ おまたせしました！ 今月はとうとうロボポンの最新情報を入手、32ページで紹介してまっす！ とゆーわけでこのゲームについての詳しいことはそっちを見てね。

星のカービィ64(仮)
ACT

任天堂 ｜ 2000年3月

スペースワールド'99 では入り口に近いこともあってかブースは大にぎわい。プレイした感じもまさにカービィ!! 独特の浮遊感と優しいグラフィックが融合して、カービィワールドを作っているぞ。2.5Dのステージも遊びごたえあり。

コンカーズクエスト(仮)
ACT

任天堂 ｜ 未定

リスのコンカーが、いろんな世界で大活躍する3Dアクションゲーム。コンカーの感情をうまく表現するために、表情の表現に凝った作りになっているらしい。開発のレア社は何度も作り直しているため、ついに発表から2年以上も…。

※画面は海外版です

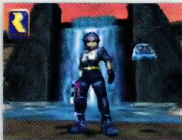
ドンキーコング64(仮)
ACT

任天堂 ｜ 99年12月予定

我らがドンキーが、3Dになって帰ってきた！綺麗なグラフィックと楽しいアクションは、メモリー拡張パック専用ソフト第1弾として楽しめそう。価格は拡張パック同梱で7800円に決定。どうやら年内に発売されそうだぞ。

ジェットフォースジェミニ(仮)
ACT

任天堂 ｜ 99年11月

N64ファンにとってはとっても心強いソフトハウスのレア社がおくる3Dアクションシューティング。アドベンチャー要素やパズル要素もあってとっても楽しそう。ハードテイストで、ちょっと過激な痛快さがたまらないのだ！

ゼルダの伝説外伝(仮)
ACT

任天堂 ｜ 2000年3月

『時のオカリナ』から数カ月後。前作と微妙に違うパラレルワールドが舞台だ。あと数日でこの世が終わると告げられたリンクは、巨大な時計塔が時を刻む中、お面をかぶってデクナッツやゾーラに変身しながら、再び冒険に出るぞ。

ウィンバック
ACT

コーエー ｜ 99年9月23日

いよいよ発売となった、コーエー「オメガチーム」開発の3Dガンアクションゲーム。対テロ特殊部隊の一員となって、テロリストと戦うのだ！4人対戦も遊べるので、1人だけじゃなくって、友達とわいわい遊ぶのも楽しそうだぞ。

〆切直前飛び入り情報 EA・スクウェアが『ビートル・アドベンチャー・レーシング』を制作中だ。フォルクスワーゲン社のビートルファンはもちろん、ACT要素も強く、みんなで熱いバトルが楽しめそう。

カスタムロボ

ACT

任天堂　99年11月

「カスタムロボ」とは、最新鋭の技術が生んだシューティングバトル用の小型ロボのこと。パーツを組み替えて自分だけの最強ロボをつくり、ライバル達とバトルを繰り広げながら最強のロボを目指せ！もちろん友達との対戦もできるぞ。

爆ボンバーマン2

ACT

ハドソン　99年12月3日

おなじみの『ボンバーマン』シリーズ最新作。スペースワールドでは、長蛇の列ができるほどの人気ぶり。会場では、短時間しか遊べないので、4人対戦を楽しむ人も多かったけど、謎解き要素のある1人用モードもおもしろいぞ。

ビーストウォーズ メタルス64

格闘ACT　N64+GB

タカラ　99年10月2日

ちびっこたちはもちろん、昔「トランスフォーマー」のファンだった大きいお友達にも大人気の「ビーストウォーズ　メタルス」の格闘アクションゲームだ！　10月からは「メタルス」のTV版も始まるからそっちも超楽しみだよね！

夜光虫II～殺人航路～

ADV

アテナ　99年10月22日

本を読む感覚で選択肢を選びながら連続殺人事件の謎を解き、幼なじみの女の子を守るのが使命。エンディングが30通り以上もあるのだ。プレイ回数や進め方によって膨大な選択肢が用意されているぞ。音や演出効果もかなり上出来。

バイオハザード2

ADV

カプコン　未定

PSの超人気アクションアドベンチャーの完全移植版。背筋にじわーっと寒気がするようなホラーストーリーがN64で体験できる。PSではCDロム2枚組だったけど、N64版は512Mのカセットロムに、ムービーも音声も完全移植！

※画面は開発中のものです

64ウォーズ

SLG　N64+GB

ハドソン　99年11月下旬

『GBウォーズ2』と連動させて遊べるシミュレーション・ウォーゲーム。レッド軍かホワイト軍の指揮官となって相手の首都を攻略だ。使える兵器はミリタリーファンやモデラーならおなじみのものばかりだぞ！ファンならずとも遊んでほしいな。

スーパーロボット大戦64

SLG　N64+GB

バンプレスト　99年10月29日

従来のスーパーロボット大戦シリーズとはちがった世界で物語が展開されるぞ。どんなお話になるかは66ページからの、編集部スパロボ研究所所長・もっち一監修の記事を読んでね。さて、きみは4人の中からどの主人公を選ぶのか!?

フライトシミュレーター(仮)

SLG

ビデオシステム　99年

海外ですでに発表されている『ハリアー20001』だろうと予想されるソフト。『パイロットウィングス64』を開発したパラダイム社が開発を担当し、リアルな戦闘機のシミュレーターのようだ。もちろんシューティング要素有り。

※画面は『ハリアー2001』です

パネルでポン64(仮)

PUZ

任天堂　未定

前作ではどれくらいの「パネポン」中毒者が出たんだろう。同じ柄のパネルをタテかヨコにそろえて消すだけだけど、これがやめらない！まだ未体験の人は、64版の出る前にお手軽価格なロッピーでSFC版を書き換えて、ぜひ遊んでみて。

※画面はSFC版です

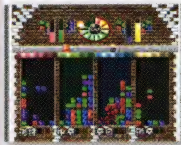
ぷよぷよ～んパーティー

NEW　PUZ

コンパイル　99年11月中旬予定

DCで発売されている『ぷよぷよ～ん』のN64版。でも、たんなる移植じゃなくって、N64だけのオリジナル要素がたくさん！例えば、4人同時プレイが可能な「ばくだんぷよぷよ」とか…。詳しくは来月号でドッカーンと大紹介だ！

忍たま乱太郎 チャレンジパズル64

PUZ

カルチャーブレーン　99年12月24日

「クリスマスプレゼントに」という願いをこめて、年末に発売日が決まっているぞ。長い人気を誇るアニメ「忍たま乱太郎」の絵合わせパズルだ。SFC版も出ているけど、ショップでは中古でも値下がりしてないほどの人気ぶり。

※画面はイメージCGです

パーフェクトダーク(仮)

SHT　N64+GB

任天堂　2000年2月

『ゴールデンアイ』のシステムを使った、3Dガンシューティング。プレイヤーは特殊捜査官、ジョアンナ・ダークとなり、世界規模の陰謀を暴いていく。4人対戦もちろん可能で、ポケカメを使って対戦キャラだって作れちゃうのだ。

大刀

SHT

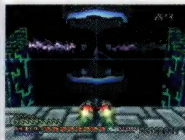
ケムコ　2000年2月

DOOM、QUAKEを生んだ名匠ジョン・ロメロが贈る3Dアクションアドベンチャーがスペースワールドにお目見え。オトナの香り漂う硬派なゲームに仕上がっているぞ。3Dシューティングファンにはオススメの一品だ。

VIEW POINT 2064

SHT

サミー　99年11月11日

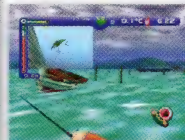
アーケード版でおなじみだった『VIEW POINT』のN64バージョン。あの独得の世界感はN64版にもそのまま引き継がれているぞ。謎解きの要素も含まれた変化にとんだステージも登場する。多彩な武器を駆使して敵をやっつけろ!!

糸井重里のバス釣りNo.1・決定版!

SPT

任天堂　2000年4月

SFCで好評を博した『バス釣りNO.1』の決定版が登場。釣り専用コントローラも発売されることが決定し、バス釣りを本当にリアルに楽しめそうだ。自他共に認める釣りマニア、糸井さんのこだわりが、ゲームにあふれているぞ。

バーチャルプロレス2 ～王道継承～

SPT

アスミック・エースエンタテイメント　2000年1月

全日本プロレスと「バーチャル・プロレスリング64」が、最強タッグを結成！ ここに超リアルな王道プロレスゲームが誕生した！ ハンパじゃない選手数と豊富な技で、どんなプロレスマニアでも満足できる作品に仕上がりそうだ。

ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン　未定

タイトル発表から数年、残念ながらN64版の情報は一切入ってきていない。開発は、もう折り返し地点は過ぎているはずなんだけど…。他ハードへの噂もあるけど、ぜひ64で！ オリンピック野球も必殺ウルトラ技で楽しめるといいな～。

※画面はSFC版です

マリオパーティ2(仮)

TAB

任天堂　99年12月中旬

人気のパーティゲームの続編が、早くも年末に登場しそうだ。遊べるコースやミニゲームも一新!! 友達が集まったときの必須アイテムになることうけあいだ。スペースワールド'99でも友達4人で楽しむ姿が多く見られていたぞ。

64花札～天使の約束～

TAB

アルトロン　99年9月24日予定

3種類の花札ゲームとストーリーモードが楽しめるゲーム。残念ながら友達との対戦はできないが、対コンピュータ戦が、それに負けず劣らずの思考で楽しませてくれるぞ。グラフィックがきれいなのも魅力のひとつだよね。

プロ指南麻雀「兵」

TAB

カルチャーブレーン　99年10月8日

長らくSFC版の画像ばかりで（今月も…）じらしてきてごめんなさい。もう作品はできあがってるようです。かわいい女子プロ雀士や、シブイ大人の魅力あふれる男性プロに、手取り足取りうち筋を教えてもらえる日も近いはずです。

※画面はSFC版です

ゴエモンもののけ双六(仮)

NEW　TAB

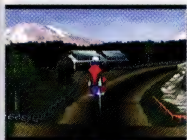
コナミ　未定

東京ゲームショウで初出展されたゴエモンシリーズの最新作!! コナミならではの味付けのパーティーゲームだ。人気のゴエモンやエビス丸にサスケもヤエちゃんも、そしてゴエモンインパクトまで総出演するぞ。発売は12月中旬頃かな。

エキサイトバイク64(仮)

RAC

任天堂　2000年2月

あの伝説のゲームが64でリファイン!! バイク独特の操作感覚がとってもよく出ていて、振動パックをつければ、まさにオフロード気分だ。4人対戦に、コースエディットと、とことん遊べる機能がついて、待ち遠しい1本になりそうだ。

スリッ駆 ラジッ駆

RAC

任天堂　99年10月下旬

『ミニレーサーズ』のタイトルがこちらに変更。ラジコンを操作している感覚で楽しめるレースゲームは、オン、オフ、レーシングの3種類のマシンから選択可能だ。コースもたくさん用意されているし、エディットまで可能なんだ。

REVOLT

RAC

アクレイムジャパン　99年11月5日予定

ラジコンカーを操作して、いろんな場所で走り回っちゃうレースゲーム。普通のレースゲームと違って、ラジコンだからこそ走ることができる特徴的なコースが満載。ラジコン独特の操作感も楽しめるぞ。どんなマシンが登場するかな？

※画面は海外版です

はみだしクン『悪魔城ドラキュラ 黙示録』の続編が9月17日から開催された東京ゲームショウでビデオ出展されたぞ。発売は今年の年末頃らしい。本誌も来月号では紹介したいと思ってるので、お楽しみに～。

はみだしクン 以前から噂のたえなかった、『風来のシレン』のN64版と、GBの新作が作られていることが判明。正式発表じゃないけど、年末頃には新情報が届きそうだ。詳しくは本誌の毎月新聞を読んでね。

RAC

On&Off RACING

イマジニア　未定

残念ながら発売日が未定になってしまった『On&Off レーシング』。その名の通り、オンロードとオフロードを走り分けて最速を目指すレースゲームで、特にオフロードは区間距離が短く、腕次第ではタイムが大幅に短縮できるのだ。

RAC

トップギア・ラリー2

ケムコ　99年12月

残念ながら、任天堂スペースワールドには出展されなかった。前作でも好評だったマシンのペイントなんかはどう進化したのかな？プレイするたび、ランダムに生成されるコースを君はどうやって攻略するのか！制作順調、待て次号！

※画面は前作のものです

RAC

トップギア・ハイパーバイク

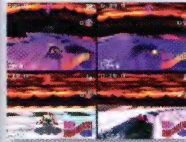
ケムコ　99年12月

トップギアシリーズ、ついに二輪にも参入だ！スペースワールドでは体験プレイ可能だったこのゲーム、シビアなバランスで『トップギア』らしさが全開なカンジだったぞ。レースゲームファンなら必見の一本になりそう。要チェック！

RAC

WIPE OUT64

ココナッツジャパンエンタテイメント　99年秋

1ヶ月ずつズルズルと発売日が延期されていたけど、今度は秋になってしまった…。N64史上最高のスピードで繰り広げられる、反重力レースゲームで、対戦プレイがメチャ面白いのだ。このままお蔵入りされないよう祈ってます。

RAC

V-RALLY EDITION 99

スパイク　99年10月14日

8カ国の50コースを、おなじみのマシンが駆け抜ける、本格的ラリーレースゲーム。コースに応じたセッティングで、世界のコースを駆け抜けよう。発売日が少し遅れて10月14日になってしまったのがちょっぴり残念だけどね。

RAC

レブ・リミット

セタ　未定

先月行われた任天堂スペースワールドの「64DD」ブースでは出展されていなかった。ということは、おそらくロムカセットで発売されるのだろう。未だに新しい情報が来ないことから、年内の発売はちょっと苦しそうな雰囲気だ。

RAC N64+GB

チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース

タカラ　99年11月予定

もうすぐはじまるハチャメチャレース。先頭切ってやってくるのは果たしてどのマシンなのかな？前作のお楽しみ、マシンのセッティングやごろごろ転がるローリングスペシャルも健在。こいつはますます楽しそうだね〜っ！

ETC

動物番長(仮)

開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)　未定

『ジャングルパーク』制作の松本弦人氏と『ウンジャマラミー』制作スタッフの伊藤ガビン氏が開発。「人間失格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」がキーワード(!?)の、動物が本来持っている本能を表現しているタイトルらしいぞ。

※画面はイメージイラストです

64DD ソフトカタログ

64DD SOFT CATALOG

長らくお待たせしました。64DDが12月、僕らのもとに届きます。ゲームだけでなく、ニュースの配信サービスなども楽しめて10倍お得！

ACT

ゼルダの伝説DD(仮)

開発/任天堂　未定

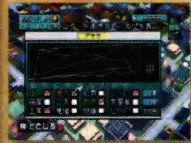
カセット版ゼルダのアレンジ版ではないかとささやかれている作品だが、先日のスペースワールドでも情報はまったくつかめなかった…。どういう仕様になるのか、まだ決まってないのかもね。とりあえず、『外伝』の情報でがまんしてね。

※画面は64版の前作です

SLG

シムシティー64

開発/HAL研　99年12月予定

根強い人気を持つ『シムシティー』の64DD版。今回は市長になって街を作るのはもちろん、作った街にマイキャラを登録できたり、街の住人と会話できるなどの機能が追加された。64DDを使って大容量セーブも可能になっているぞ

SLG

キャベツ(仮)

開発/HAL研　未定

「生き物はプレイヤーが指示したアクションを学習し、その重要度を理解していく」という某有名育てゲーを作った方が制作中らしい。また糸井氏の斬新な発想はもちろん、技術的にもすごい作品になりそうだ。早く新情報ちょ〜だい！

※画面はホームページサイトです

現代大戦略 Ultimate War
SLG

開発／セタ　99年12月予定

ウォーシミュレーションの代表格、大戦略シリーズが64DDで登場だ。ヘックスがない移動システムや、今までとは違った戦闘などが、よりリアルな戦場を体感させてくれる。現代における仮想戦争シナリオが用意されているぞ。

ウォール街(仮)
SLG

未定　未定

「小学生でもハマる」という金融SLGソフトだ。株の売買などが、超リアルに体験できそうだね。64DDで広がる市場の中、毎日の株価の上下にうつつをぬかして気もそぞろになりそう。任天堂の社長いわく「64DDのキラーソフト」なのだ。

日本プロゴルフツアー64(仮)
SPT

開発／セタ　未定

N64では『栄光のセントアンドリュース』で完成度の高いゴルフゲームを作り上げたセタが送るゴルフゲームの第2弾。スティックをパチッとはじく独特の操作方法はそのままに、作り込まれたきれいなコースは前作よりもグレードアップ。

井出洋介の麻雀塾
TAB

開発／セタ　99年12月予定

優しくていねいな語り口が評判の井出名人が解説してくれる麻雀ゲーム。初心者から上級者まで、だれでも麻雀の醍醐味が楽しめるオーソドックスな作りだ。個性あふれる3Dのポリゴンキャラのせりふもなかなかユニークだぞ。

将棋(仮)
TAB

開発／セタ　未定

見ず知らずのいろんな人と、通信で白熱した将棋が指せるって、考えただけでも将棋ファンにはうれしいよね。通信対戦が定着しつつある昨今だけど、DDならではの味付けのある将棋ができたらいいな。マイ駒が作れるとか。

エフゼロエックス エクスパンションキット(仮)
RAC

開発／任天堂　99年12月予定

あの音速のスピード感をもう一度！98年7月に発売された『F-ZERO X』のカセットと、64DDの本作を合体させると、自分だけのオリジナルコースや、オリジナルマシンを作ることができるぞ。さらに新コースも遊べちゃう！

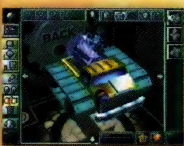
マリオアーティスト ペイントスタジオ
ETC　N64+GB

開発／任天堂　未定

簡単にお絵描きできることはもちろん、3Dワールドを旅してその世界を創りかえたりすることも可能なのだ。今月、編集部についにソフトと64DDが届いたけど、サンプルや各種お絵かき効果の種類の多さ（各数百ずつはある）はすごいぞ。

マリオアーティスト ポリゴンスタジオ
ETC　N64+GB

開発／任天堂　未定

スペースワールドで見たビデオでは、本当に簡単に、ピカチュウみたいなフクザツな形の3Dモデルがあっと言う間に作れることに感動。ソフト自体は編集部に届かなかったので、他の同シリーズ2作品よりは開発が遅れ気味なのかもね。

マリオアーティスト タレントスタジオ
ETC　N64+GB

開発／任天堂　未定

大変です。編集部一同、現在、このソフトに釘付けになってしまってます。ヘンなキャラが創られています。おかしなムービーがたくさん保存されてます。気分は映画監督で、演出や効果音を楽しみまくってます。誰か止めて〜楽しすぎる〜。

サウンドメーカー(仮)
ETC

未定　未定

あの小室哲哉氏が関わっているという、注目の音楽作成ツールだ。『マリオアーティスト』シリーズとは別ラインで制作されているんだけど、そこは64DD、ぜひ他作品ともつなげて、いろんなシチュエーションで音楽を楽しみたいね。

巨人のドシン1(イチ)
ETC

開発／パーラム(マリーガルプロジェクト)　99年12月1日

とある南の島に現れた巨人。プレイヤーはその巨人となって、島の住人から憎しみや感謝の気持ちをもらいながら、やさしい「ラブ巨人」や破壊しかできない「ヘイト巨人」などに、自由に変えられるんだ。君は一体どんな巨人になることだろう。

DT DD版(仮)
ETC

開発／ゲームスタジオ(マリーガルプロジェクト)　未定

「ご近所ものと世界征服ものが合体したようなすごいカードゲームです」と、昨年の本誌インタビューで遠藤氏（あの『ゼビウス』の生みの親だ）が語ってくれたけど…!?カードゲームのブームもさめやらぬ昨今、早く遊んでみたいぞ。

※写真は制作の遠藤雅伸氏です

はみだしクン　WINDOWSなどのOSや、数々のパソコンソフトを開発していることで世界的に有名な、あのマイクロソフト社が新ゲームハードを開発中との噂あり。事実が分かりしだい、報告するぞ。

読者プレゼント

©Nintendo

暑かった夏も落ち着きを見せすっかり秋のたたずまい。秋といえば…毎年9月21日の64ドリームの創刊記念日!? あまり目立ったことはやってないけど、今月号は創刊3周年記念号なのだ！ これも、読者のみんなに支えられたおかげ。どうもありがとう。ということで今月はプレゼントを3つずつ用意しました。これからもよろしくね！

任天堂/HAL研/64ドリーム

1 3名 ゴールドN64

おそらく今月が最後になりそうな人気のゴールドN64

2 3名 カスタムペイントゲームボーイカラー

編集部マッシーの手によるカスタムペイントのかっこいいGBC（写真と実際の商品は少しことなります）

3 3名 ゲームボーイカラー ポケモン3周年記念バージョン

ポケモンセンターでしか手に入らないぞ

4 3名 ゲームボーイカラー

こちらは、ノーマルGBC。来年の4月には通信ゲームもできるし、まだまだ活躍してくれそうだ！

5 3名 ミュウデータ入りポケモンソフト

編集部のみんなでハガキ出しまくってなんとかゲットした貴重なミュウいりポケモンだぞ

6 3名 宮本茂さんサイン入りCD

サイン入り『ゼルダの伝説』のサウンドトラック

7 3名 宮本茂さんサイン入りTシャツ

宮本さんのサインが入ったレアなTシャツだ

8 3名 飯田和敏さんサイン入りTシャツ

飯田さんのサインが入ったドシンTシャツだ

9 3名 桜井さんサイン入りスペースワールドガイドブック

『カービィー』シリーズと『スマッシュブラザーズ』の生みの親である桜井さんのサイン

10 3名 飯田和敏さんサイン入り「巨人島からの手紙」

スペースワールド用のスペシャル版と飯田さんデザインのマッチをセットでプレゼント

11 3名 ドンキーコング64 Tシャツ

DK64のロゴが入ったカッコイイTシャツだ

12 3名 スペースワールドTシャツ

スペースワールドでスタッフが着ていたTシャツだ（色の希望はできません）

13 3名 スペースワールド特製スマブラシール

スペースワールド会場限定の『スマブラ』シール。2枚1組で

14 3名 ピカチュウピンズセット

10月8日発売予定のピンズ3コ入りセットを（商品の希望はできません）

15 3名 カスタムロボ小冊子とおもちゃ

スペースワールドのカスタムロボブースで配られていたマンガとロボ人形をセットで

16 3名 スペースワールドうちわセット

スペースワールド入口で配られていたウチワを2枚セットで

17 3名 うたうポケモン図鑑第1巻

スペースワールドの来場者全員に配られた非売品のCD。もう他では手に入らないかもよ

タカラ

18 3名

メタルスコンボイVSメタルスメガトロンだ

ハドソン

19 3名 ポケットファミリーGB2（GBC専用ソフト）

個性的な家族が次々登場する楽しいゲームだ

ホリ電機

20 25名 ホリパッドミニ64

新色も登場した人気のホリパッド。これだけ3名じゃないけどいいよね

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 99年10月20日 **当選発表** 64ドリーム1月号（11月発売）

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ〜ト

アン❤ケイトちゃんです❤ 季節は秋。編集部のある東京・九段下は、都心とはいえ、皇居や靖国神社に近いので緑が多く、静かな夜は虫の音が響きわたっています。もののあわれを感じる…ひまもそうそうなく、今日も徹夜でお仕事です。あと一息で校了!

Q1 今月号の表紙はどうでしたか(数字でお答えください。以下同じ)。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください(3つ以内)。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください(3つ以内)。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録:巨人島からの手紙	31	エフゼロエックス エクスパンションキット
2	付録:特製シール	32	現代大戦略 Ultimate War
3	N64新作ソフトカレンダー	33	日本プロゴルフツアー64
4	N64ドリームランキング	34	井出洋介の麻雀塾
5	ゼルダの伝説外伝	35	ロクドリエンタメ倶楽部
6	ドンキーコング64	36	ちづるのアナログチャット64
7	MOTHER3 豚王の最期	37	ヌルゲーリサーチ200X
8	スーパーマリオRPG2	38	マンガ「Dream Drunker」
9	パーフェクトダーク	39	オウガバトル64 Person of Lordly Caliber
10	ジェットフォースジェミニ	40	スーパーロボット大戦64 +(GB)スーパーロボット大戦リンクバトラー
11	糸井重里のバス釣りNo.1・決定版!	41	ファイアーエムブレム トラキア776
12	星のカービィ64	42	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
13	マリオパーティ2	43	シアトル発GAME STREET JOURNAL
14	エキサイトバイク64	44	64フォーラム
15	スリッ駆　ラジッ駆	45	ドリームインプレッション
16	バイオハザード2	46	マンガ「ナベケンの今月の1本」
17	カスタムロボ	47	ロクヨン大通り商店街
18	ロボットポンコッツ64〜七つの海のカラメル〜 +(GB)ロボットポンコッツ 月バージョン	48	ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー
19	爆ボンバーマン2	49	特集:スペースワールド大特集
20	64ウォーズ	50	教えて本郷さん N64の質問箱
21	爆裂無敵バンガイオー	51	毎月新聞
22	夜光虫II〜殺人航路〜	52	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
23	ウィンバック	53	SFC&GB情報局
24	ビーストウォーズ メタルス64	54	ポケットモンスター金・銀
25	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	55	それゆけマリオ親衛隊
26	シムシティー64	56	ドリテクの殿堂
27	マリオアーティスト タレントスタジオ	57	N64新作ソフトカタログ
28	マリオアーティスト ペイントスタジオ	58	読者プレゼント
29	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	59	読者アンケート
30	巨人のドシン1(イチ)	60	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 あなたのおこづかいについておたずねします。よろしければお答えください。
①あなたの毎月のおこづかいはいくらですか?
②そのおこづかいは主に何に使いますか。以下から選んでお答えください(いくつでも可)。
1.ゲームソフト類　2.本・雑誌類　3.文具・学用品類　4.洋服類　5.おもちゃ類　6.食費(おやつ等も含む)　7.音楽CD類　8.映画やコンサート等の観賞費　9.ゲームセンターで遊ぶ　10.スポーツ用品　11.交際費　12.貯金している　13.その他

Q6 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
(1月号(11月20日発売)の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、集計期間内に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません)

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	28	ドンキーコング64(仮)
1	井出洋介の麻雀塾	29	日本プロゴルフツアー64(仮)
2	糸井重里のバス釣りNo.1・決定版!	30	忍たま乱太郎チャレンジパズル64
3	ウォール街(仮)		【は行】
4	ウルトラベースボール実名版64	31	バーチャルプロレス2〜王道継承〜
5	エキサイトバイク64(仮)	32	パーフェクトダーク(仮)
6	エフゼロエックス エクスパンションキット(仮)	33	バイオハザード2
7	On&Off RACING	34	爆ボンバーマン2
	【か行】	35	パネルでポン64(仮)
8	カスタムロボ	36	ビートル・アドベンチャー・レーシング
9	キャベツ(仮)	37	VIEW POINT 2064
10	巨人のドシン1(イチ)	38	ファイアーエムブレム64(仮)
11	現代大戦略 Ultimate War	39	V-RALLY EDITION 99
12	ゴエモンもののけ双六(仮)	40	ぷよぷよ〜んパーティ
13	コンカーズクエスト(仮)	41	フライトシミュレーター(仮)
	【さ行】	42	プロ指南麻雀「兵」
14	サウンドメーカー(仮)	43	星のカービィ64(仮)
15	ジェットフォースジェミニ(仮)		【ま行】
16	シムシティー64	44	MOTHER3 豚王の最期
17	将棋(仮)	45	マリオアーティスト タレントスタジオ
18	スーパーマリオRPG2(仮)	46	マリオアーティスト ペイントスタジオ
19	スーパーロボット大戦64	47	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ
20	スリッ駆　ラジッ駆	48	マリオパーティ2(仮)
21	ゼルダの伝説外伝(仮)		【や・ら・わ行】
	【た・な行】	49	夜光虫II〜殺人航路〜
22	大刀	50	REVOLT
23	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	51	レブ・リミット
24	DT DD版(仮)	52	64ウォーズ
25	動物番長(仮)	53	ロボットポンコッツ64〜七つの海のカラメル〜
26	トップギア・ハイパーバイク	54	WIPE OUT64
27	トップギア・ラリー2		

Q7 今年の年末・年始に欲しい(もらいたい・買いたいも含む)ゲームについておたずねします。
①ゲーム機本体でほしいものがあれば、下から選んでお書き下さい(いくつでも可)。
1.NINTENDO64　2.64DD　3.GBカラー　4.GBライト　5.(3.4.以外の) GB　6.プレイステーション次世代機(仮)　7.ドリームキャスト　8.ワンダースワン　9.スーパーファミコン　10.セガサターン　11.プレイステーション　12.各種パソコン　13.その他
②ゲームソフトでほしいものがあれば、タイトル名をお答えください(2つ以内)。

切手の不要のお得なアンケートハガキは次ページについてます。
10月20日の消印まで有効だよ。どんどん応募してね!

64ドリーム9月号プレゼント　当選者発表!

●NINTENDO64
静岡県/山尾智久
●コントローラブロス
千葉県/宮井諭
富山県/富樫静
茨城県/河合達也
福井県/田辺潤一
富山県/森本大介
●ゴールドN64
岡山県/小林顕志
●GBカラーポケモン3周年バージョン
島根県/山上和郎
●GBカラー
静岡県/宮内宏樹
●GBキャップ
愛知県/吉田一幸
●ピカチュウフリスビー
埼玉県/粂谷朋宏
神奈川県/三山尚之
滋賀県/大崎雅信
京都府/中村寿幸
福岡県/蓑原真彦
●サイン入り譜面
大阪府/落合輝
岐阜県/倉田明央
●サイン入りポケモンCD
大阪府/浅野貴文
大分県/幸麻美
栃木県/山口真人
●ポケモンTシャツ
栃木県/新川真弓
●空飛ぶポケモンキッズ
北海道/笹川誠
岐阜県/熊沢悟
埼玉県/植草冬城
東京都/棚橋郁仁
山口県/柴田薫
●ホリパッドミニ64
埼玉県/坂本渉
北海道/船木健太
愛知県/中根啓介
熊本県/柳原孝司
東京都/山口翔太郎
青森県/角田伸平
広島県/栗原卓也
広島県/安木和城
千葉県/永島謙治
埼玉県/池戸雅明
愛知県/平山嵩
大分県/柳井卓也
奈良県/椿本天孝
広島県/松田稔
福岡県/坂井大輔
大阪府/青木良之
山梨県/村松亘
和歌山県/増井秀行
千葉県/杉木俊亮
宮城県/本田斐聡
大阪府/西出元
佐賀県/中村圭
千葉県/正橋拓也
大阪府/浦西克典
石川県/宮崎潤也
●N64ソフトラストレジオンUX
奈良県/絹谷祐貴
東京都/土屋雅之
山口県/白松浩平
●特製ラジオ
岐阜県/津田浩季
新潟県/飯浜良介
大阪府/田上貴光
(エンドー自腹プレゼント)
●FE聖戦の系譜オリジナルパッケージ版
青森県/湯沢哲也
(敬称略)

アン・ケイトの視点　vol.34

少し前に届いたお便りですが、あえて紹介します。「7月7日の夜、私の母が他界しました。昔から『7月7日は私が天に昇る日』と言ってた母。星ふる夜に、本当に逝ってしまいました。入院していた病院のナースステーションには手編みの毛糸のピカチュウが、病気に苦しむ人たちを励ましていました」。神奈川県の、貴雅さん(29才)からの、美しいようでいて、そしてとても悲しいご報告です。心からお悔やみ申しあげるとともに、今なお闘病されていらっしゃる方々に、がんばって病と闘ってほしい(月並みな言葉で申し訳ありませんが…)と願わずにいられません。実はつい先週、私も大切な人を亡くしました。34才の若さで、10年近くの闘病生活を経て、ついにこの世では2度とお目にかかれなくなったのです。携帯電話に訃報が入った時は、何が起こったのか分かりませんでした。お葬式に出て、そのなきがらを見ても、眠っているようにしか見えませんでした。でも今、少しずつその事実を受け入れて悲しみが増しています。それと同時に、がんばって生きていこう(これまた月並みな言葉ですが)と思いつつ、こうして編集部でつたない原稿を書いている、秋のお彼岸近くの明け方なのでした。

◆私の携帯電話。ゲームやネットに活用しようとした矢先に、悲しい知らせが…。

The 64DREAM NINTENDO64大好きマガジン 12月号は

10月21日(木)に発売します 定価490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

おかげさまで3周年を迎えることができました。本当にありがとうございます。さて、次号では64DDのサービスの概要や、書き換えのはじまるゲームボーイの特集を。もちろん年末期待の『ドンキーコング64』や『ポケモン金・銀』などソフト情報もお届けします。さらに、今月はまだ書けない全員サービス企画も進行中。お楽しみに！

＊予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE 編集後記

●今をさること22年前、愛犬が交通事故で死に、その3日後に月参りで来たお坊さんは、お経を上げ始めると「あっ、いつものおじいさんが今日はわんちゃん連れてるわ」と一言（それ以来幽霊を信じるようになったわたる）

●今年の俺的なプロ野球のMVPはジャイアンツの上原とマリーンズの黒木に決定。来季の長嶋続投はうれしいけど、フロントは続投しないでもらいたいなあ。大魔人なんてとらずに若い人育てようよ（マッシー）

●遊ぼうと思っているゲームはたくさんあるんだけど、とりあえず今夢中なのが64DDの『タレントメーカー』。気軽に遊べるし、単純に大笑いできます。久々に、腹を抱えて涙を流しました。おもしれ～（ケイ少佐）

●G4Mac購入を突然決定。ここで書いた以上は絶対買う。校了が明けたら速攻で予約に行こう。3年前に買ったMacは25万円もしたのに…今や処理速度が遅すぎる。ゲーム機同様、パソコンのスペック進化もすごい（ちづる）

●SFじゃ！俺はSF小説が読みたいんじゃ！と数年ぶりにSF中毒の発作に襲われ、本屋に走る。んでもってSFマガジンの臨時増刊とか買ってきて仕事をさぼって読みまくる。やっぱしスペオペはいいですな（もっちー）

●元々ラーメン好きだが、仕事帰りにラーメンを食べるのが日課に。地元横浜では、醤油トンコツ鶏ガラスープが多く、これが何とも言えず美味しい。特に好きなのは、磯子「壱六家」と新杉田「吉村家」の2店（エンドー）

●スペースワールドの2日目閉場前、いつまでも『爆裂無敵バンガイオー』の試遊台の列に並んでいたのは僕です。だっておもしろいんだもん。サンプルロムで完全クリアしてたんだけどね(仕事もちゃんとしました・フカミ)

●ボールのお面をかぶるとベースに、ショパンのお面をかぶるとピアノに、インドのお面をかぶるとシタールに、そういうお面のバリエーションを作ってくれないかなあ(yushi@sepia.ocn.ne.jp←メールください尾関)

●幕張での宮本さんのインタビューのあとで、「初めて神様の取材をしてから3年すぎたのだなあ」と感慨にふけってしまった。3周年だからといって、特別な企画はなかったけど、支えてくださっている読者様に感謝です（SAO）

編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

バックナンバーに関するお問い合わせは…
お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（☎03-3211-2568）までお願いいたします。

STAFF スタッフ

●発行人……佐々山泰弘
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／脇智鶴／持田康之／遠藤靖幸／深水央
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）／真下寿子／小松原アンドゥレア／大渕豊／白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●編集デザイン……大條千鶴子
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）／高橋慶子／小野瀬糸子／水橋洋人（az! firm）／金井了／萩原美和／福田和行／越智健夫（VAC creative）／大角幸夫／三浦君予（AD GAIN）
●写真撮影……水口哲二／知久聡史／加藤昌人／坂田陽一
●イラスト……中植茂久／三浦ゆうま／牧野タカシ／記村隆鶴／渡辺健一
●広告……笹川北等／柴崎貴久
●印刷……大日本印刷株式会社

The64DREAM 11月号
1999年9月21日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）

ポケットの中のワンダーランド

釣り先生2

釣りRPG「釣り先生」の続編が登場だ！アングラ諸島を舞台に、再び幻の魚「月光」を追い求める主人公。新たな挑戦が今始まった。ストーリーモードに隠された予期せぬイベントをクリアして、釣りの技を身につけろ！成長させた自分のキャラを大会モードで勝利へ導き、アイテムゲットだ。通信システムでは、友だちと釣り大会の対戦を楽しめるんだ。

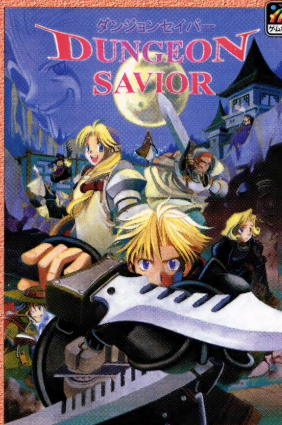
©J-WING

好評発売中
4,800円（税別）

昆虫博士2

昆虫博士の第2弾。君のおともとなる新キャラクターと一緒に昆虫採集に出かけよう！待ち受けるいくつものイベントをクリアすればアイテムを入手できるぞ。フィールドの中には全255種類の昆虫たちが潜んでる。たくさんの昆虫を捕まえて昆虫図鑑を完成させろ！昆虫の育成や品評会への出場、またそれをオークションにかけてみたりと遊び方は、自由自在だ。

©J-WING

好評発売中
4,800円（税別）

ダンジョンセイバー

対戦型ダンジョンRPG。これが、これからのゲームのキーワードだ！自分でダンジョンを作り、モンスターを召喚し、敵のダンジョンに攻め込め！自分のボスが倒される前に、敵のボスを捜し出し倒せば君の勝ちだ！ 100種類以上のモンスターとアイテムが君を待ち受ける！もちろん友だちと通信対戦もできるぞ！さあ、君も自分だけのダンジョンを作ろう！

©J-WING.

キャラクターデザイン／おおつきべるの

'99年 冬 発売予定
予価 4,800円（税別）

ディノブリーダー3 ガイア復活

「ディノブリ」の第3弾がガイアの復活によりカラーになって登場だ。今回は、ガイアから地球を守るために待ち受ける敵やイベントをうまくクリアし「フュージョン」で新種を創り出し、その新種で冒険をします。また、敵恐竜との対戦方法も変わり、敵恐竜に勝つと、とても便利なアイテムを手に入れることができます。通信対戦も可能で、新種の取り合いをかけた対戦だ。

©J-WING, © DIGITAL KIDS

好評発売中
4,800円（税別）

あにまるぶりーだー3

「あにぶり」の第3弾がかなりリニューアルして登場。今回のプレイヤーは、自分のペットとともに出かけられ、画面はマップを見下ろすように変化し、公園やショップや友だちの家に遊びに行ったり、ペットを鑑定し血統書を発行してくれる鑑定士の所にも行ける。また、育てた動物で自分だけの動物園も作れるぞ。好評の結婚では、自分で相手を探すことができるぞ。

©J-WING

好評発売中
4,800円（税別）

漢字BOY

漢字BOY 2級 3級 4級 5級 6級 7級 既出問題集
文部省認定 漢検
監修 財団法人 日本漢字能力検定協会

7級から2級までの漢字検定に基づいたレベルで開発され、ステージの設定も可能です。ゲームの流れとしては、課題別にプレイでき、キャラクターが登場する4種類のミニゲームもあり、子どもからおとなまでが楽しく遊びながら学ぶことができるゲームです。また、漢字検定の紹介や模擬試験もあるので、プレイヤーをサポートしてくれます。

©J-WING.

好評発売中
4,800円（税別）

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

J・ウイングホームページアドレス http://www.jwing.co.jp

The 64DREAM

11月 最新情報満載号 ザ・ロクヨンドリーム

●スペースワールド99大特集
●ゼルダの伝説外伝・ドンキー64

1999 Nov.
MYCOM ムックシリーズ

1999年9月21日発行:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568

定価:本体467円+税

ISBN4-8399-0205-4

C9476 ¥467E

大日本印刷(株)　雑誌68392-13